LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick PC MAC

joystick

N° 72 JUIN 1996

Dungeon Keeper

Bullfrog réinvente le jeu vidéo

Megarace 2

Une course virtuelle dans des décors de rêve

Videologic et Nec

le PC aussi rapide qu'une Silicon Graphics

SALON E3

En direct de Los Angeles

Découvrez les hits de Noël

Dark Forces II, Flight Sim. 6, X-Wing vs Tie Fighters, Dark Earth, Amok, Into the Shadows, Lands of Lore 2, Ecstatica 2, Rayman 2...

Concours EURO 96

Gagnez deux places pour la demi-finale

T 2788 - 72 - 35,00 F

N°72 • JUIN 1996 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 $ • PORTUGAL CONT. : 1250 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F


BERMUDA
SYNDROME
“Les décors splendides ne sont rien,
en comparaison de l’animation
des personnages et des monstres”
(Hit Gen4)
“Pour tout dire, c’est magnifique.
Tout cela nous a rendus éperdus
d’admiration. Sera-ce le nouveau
plus beau jeu du monde ?”
(CD Loisirs)
“Bermuda Syndrome est
à ce jour le meilleur jeu
de plateforme / aventure
disponible pour Windows”
(Joystick)
Disponible début juin
en version française*!
• CD ROM PC
Windows 3.1 et Windows 95
• Inclus : un CD audio
“La Musique Symphonique”
*Dialogues en anglais sous-titrés en français
CENTURY
INTERACTIVE
A LABEL OF MUSICPARK ENTERTAINMENT
Package & artwork design © 1995 BMG Entertainment. All rights reserved.
© 1995 MusicPark Entertainment, a division of Pixelpark Multimedia
Produktionsgesellschaft mbH, Germany. All rights reserved.
Brand names and product names are trademarks of their respective companies.
Distributed by BMG Interactive Entertainment, a unit of BMG Entertainment.
http://www.musicpark.com/
BMG
INTERACTIVE

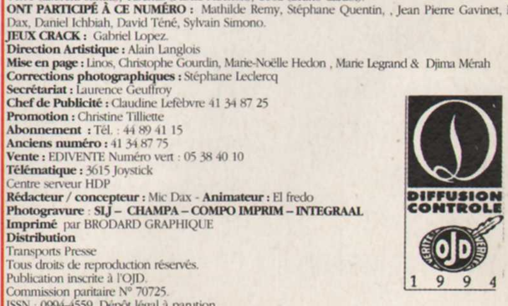
Sommaire

JUIN 1996

LES TESTS DU MOIS

3DO

PAS DE TESTS 3DO... C'EST DE PLUS EN PLUS INQUIÉTANT...



Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron 92 592 LEVALLOIS PERRET Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92 588 Clichy Cedex
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Chef des Infos : Jérôme Darnaudet
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, Cooli, Monsieur Pomme de Terre, Fishbone
TESTS : Fishbone (Stéphane Hébert), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati), Tibérius (Pascal Pluchon), Cooli (Bruno Cardot).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy, Stéphane Quentin, , Jean Pierre Gavinet, Mic Dax, Daniel Ichbiah, David Téné, Sylvain Simono.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Christophe Gourdin, Marie-Noëlle Hedon , Marie Legrand & Djima Mérah
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Claudine Lefèbvre 41 34 87 25
Promotion : Christine Tilliette
Abonnement : Tél. : 44 89 41 15
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – CHAMPA – COMPO IMPRIM – INTEGRAAL**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yacine
Couverture : ILLUSTRATION COUVERTURE MEGARACE 2 © Cryo/Mindscape
Ce numéro comporte un encart d'abonnement broché à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un CD-ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément. Réalisation du CD-ROM : Fabien Deleval, Lord Casque Noir, Cooli.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

SOMMAIR

OH, LE GROS EDITO!

Vous ai-je déjà parlé des problèmes de conception du CD ? Ahah, eh bien voilà une bonne occasion pour le faire. Dans un premier temps, il faut décider de ce que l'on va y mettre. Le contenu en somme. Pas si simple ! D'aucuns diront qu'il suffit de le bourrer de démos pour satisfaire le monde, voire peut-être l'univers. Pas si simple ! Plus un éditeur diffuse sa démo, et plus l'impact est important. Il la propose donc à l'ensemble des magazines. L'intérêt d'un magazine est quant à lui tout autre. Plus il aura de démos exclusives, et plus il sera susceptible d'attirer le lecteur. Chacun se bat donc dans son coin pour récupérer LA ou LES démos qui le démarqueront de la concurrence. La réaction des concurrents, justement, est somme toute logique : ils se fâchent tout rouge avec l'éditeur qui a osé leur faire ça, le méchant ! "Et bien, puisque c'est ça, je ne teste pas tes produits !", lance l'un."Nous te chassons de notre table ronde, Lancelot !", lance l'autre (j'en profite pour glisser un jeu de mot pourri, il y avait longtemps). Bref, pas si simple ! Les relations se dégradent et le méchant éditeur promet de ne plus recommencer... jamais. «Croix de bois, croix de fer, si je mens je vais en enfer». De fil en aiguille, d'embrouilles en boycottes, il est devenu pratiquement impossible de se démarquer. Autre problème souvent évoqué, cette fois-ci par les lecteurs qui ont des PC, les démos sont souvent instables et difficiles à installer. «Pourquoi ne pas améliorer l'interface pour simplifier leur installation ?». L'interface doit obligatoirement tourner sous Windows 3.1 et Windows 95. Sous Windows 3.1, les jeux DOS ne fonctionnent pas du tout, et il faut user de stratagèmes bancales pour les lancer. Or, ces stratagèmes ne sont plus valables sous Windows 95, et si les jeux DOS ne se lancent pas, ce n'est plus de la faute du jeu mais du nouveau système d'exploitation. En fait, le problème ne trouvera une solution que lorsque tous les jeux tourneront sous Windows 95. Pas si simple, on vous dit... Alors ce mois-ci, on a décidé de changer un peu notre façon de voir, d'évoluer en quelque sorte. Et puis ça tombait drôlement bien, parce qu'il n'y avait pratiquement pas de démos. Certes, nous nous battrons toujours pour avoir les démos que les autres n'auront pas, mais nous ferons désormais un tri. La qualité, plutôt que la quantité, telle pourrait être notre devise. Du coup, on gagne de la place sur le CD et on peut faire des milliards de choses en plus. Des reportages, par exemple. Tenez, on est allé chez Bullfrog ce mois-ci, rien que pour vous. Comme on est super-intelligent, on a pris une caméra... et hop. Vous pouvez voir tout ce que l'on a vu : des séquences exclusives de Dungeon Keeper, de Creation et de Theme Hospital et les commentaires de leurs créateurs. Vous pourrez également voir quelques séquences de l'excellent Down In The Dumps d'Haïku Studio. Rien à voir avec Bullfrog du reste. Et puis comme d'hab., vous avez droits aux patchs et autres Sharewares, tout cela à travers notre nouvelle interface Chboing, Chboing. Les lecteurs Mac ne sont pas lésés pour autant. La démo de ProPinball, celle de Wing Commander 4... Jamais la partie Mac n'aura été aussi importante, plus de 150 mégas au total ! Allez, assez tergiversé et place à l'informatique. Quant à moi, je vous donne rendez-vous le mois prochain avec quelques nouvelles surprises.

Lord Casque Noir

CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR L'INTERFACE CHBOING, CHBOING. (PC UNIQUEMENT).

Pour installer l'interface Chboing, Chboing, vous devez disposer d'un 486DX2 66 équipé de 8 Mo de Ram minimum. Si c'est le cas, alors c'est super-canon. Lancez le programme «Inst_joy.exe» contenu dans la racine du CD. Pour ce faire, lancez Windows 3.1 ou Windows 95 et exécutez le fichier d'installation, soit à partir du gestionnaire de fichier, soit à partir de la commande «Exécuter» du menu fichier (Win 3.1) ou du bouton «démarrer» (Win95). Si vous installez Chboing, Chboing pour la première fois, il vous sera demandé si vous désirez installer Win32S et WinG, deux extensions de Windows indispensables au bon fonctionnement de l'interface. Attention, vous devez impérativement disposer de 7 Mo sur le disque dur contenant Windows. Lorsque c'est chose faite, l'exécutable «Joystick.exe» situé dans la racine du CD permet de démarrer l'interface. Après, tout devient super-facile... du moins en théorie. En cliquant sur le bouton de gauche, on zoome vers l'avant, avec le bouton de droite, vers l'arrière. Dès que le curseur se tranforme en autre chose qu'une flèche, c'est que vous pouvez cliquer. Si le scrolling est un peu lent, vous pouvez appuyer sur la touche «Z». Les seuls problèmes que vous serez susceptible de rencontrer proviendront des démos DOS. La plupart d'entre elles étant prévues pour fonctionner sous DOS, il est préférable pour celles-ci de repasser sous ce système d'exploitation. Le programme «Dosinst.bat» situé dans la racine du CD vous permettra de lancer l'installation des démos DOS à partir du DOS. Si vous rencontrez de graves problèmes, merci de nous en faire part afin que nous puissions les corriger dans notre prochain CD.

LES DÉMOS

INDIANA JONES AND HIS DESKTOP ADVENTURES (LUCAS ARTS)



SYSTEME : WINDOWS 3.1/95

Indiana Jones revient en scène avec cette dernière production de Lucas Arts. Une aventure bien particulière, qui devrait sortir à la rentrée. Pour Windows et Windows 95.

E CD N°14

SHELLSHOCK (US GOLD)

SYSTEME : DOS
Voici la simulation de tank du moment. En tant que fervent défenseur de la paix, vous cherchez à détruire une organisation terroriste. Le jeu complet comporte 25 missions, plein de décors différents et une option "réseau" pour jouer jusqu'à huit joueurs.

RETURN FIRE (WARNER INTERACTIVE)

SYSTEME : WINDOWS 95

Génial à deux, Return Fire est l'adaptation d'un jeu 3DO. Le terrain de jeu comporte deux camps militaires dans lesquels se trouve un QG contenant un drapeau. Le but est de trouver le drapeau de l'autre, de s'en emparer et le ramener chez soi. Divers véhicules sont à votre disposition. Excellent !



ORGANIC ART (WARNER INTERACTIVE)

SYSTEME : WINDOWS 3.1/95
Organic Art n'est pas un jeu mais un économiseur d'écran. Mais quel économiseur ! Entièrement basé sur les mathématiques fractales, Organic Art sait dessiner d'incroyables formes en temps réel. La version complète contient une foule d'options littéralement fascinantes.



TNN FISHING'96 (EA SPORTS)

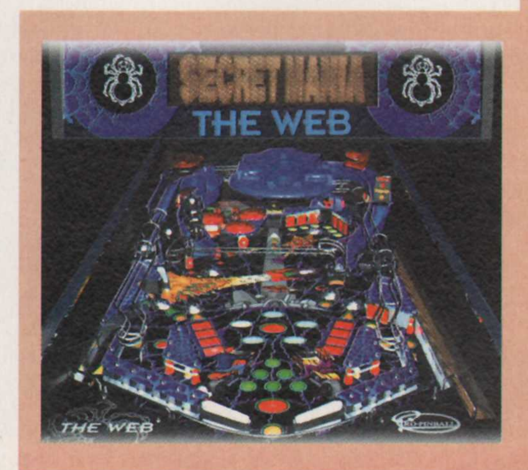
SYSTEME : DOS
Allez, c'est l'heure de la pêche ! Tranquillement assis au bord d'un étang, vous essaierez d'attraper des poissons, gros si possible. Bonne chance !



TOTAL MANIA (US GOLD)

SYSTEME : WINDOWS 3.1/95
La démo que nous vous proposons est en fait la version américaine de Total Mania. Ce jeu d'action en 3D isométrique développé par Domark devrait rencontrer un vif succès lors de sa sortie.





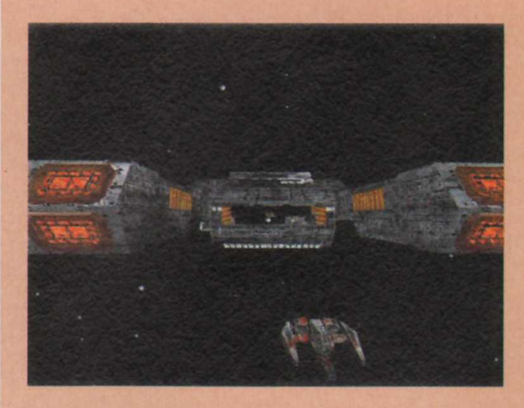
CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR CD MIEUX-MIEUX (MAC UNIQUEMENT)

Rien n'est plus simple qu'un Macintosh. Pour lancer CD-Mieux-Mieux, vous n'avez qu'à insérer le CD dans votre lecteur de CD-Rom et attendre que les icônes apparaissent. À partir de là, cliquez sur ceux qui vous intéressent. Au sommaire, des démos jouables, des sharewares, des patches... Bref, de quoi vous occuper en attendant le prochain CD Mieux-Mieux !

LES DÉMOS MAC

WING COMMANDER 4 (ORIGIN)

Le plus connu des simulateurs de combats spatiaux. Le jeux complet tient à peine sur 4 CD, c'est vous dire l'ampleur de la tâche. De la vidéo, de l'action... Tous les ingrédients du succès sont réunis dans ce superbe soft d'Origin.



PROPINBALL, THE WEB (EMPIRE)

Le plus génialissime des flippers débarque sur Mac. Entièrement en 3D, The Web est une petite merveille du genre. Cette démo ne permet hélas de jouer que pendant un laps de temps très court.

AFTER LIFE (LUCAS ARTS)

Un clone de Sim-city à la sauce Lucas. Vous êtes le gardien du ciel et devez accueillir les âmes qui montent au ciel. Enfer ou paradis, à vous d'organiser le fonctionnement de ces deux mondes opposés.

je suis indigné ! hein dis ?
je pense que et pas que... comment se fait-il que ?

pourquoi je ?

pourquoi ? pourquoi ? ben alors ?
on m'a dit que... hein dis ? pourquoi ? quand est-ce que ?
hein ? mais alors Nom de Dieu ! ben alors ?
mes amis et moi même tenons à vous dire...

Polémique

Ça faisait déjà pas mal de temps que je voulais vous écrire mais votre question concernant la mise sur CD de certaines de vos rubriques m'en donne enfin l'occasion. Je suis totalement contre ! A ça, plusieurs raisons.
1) Je ne suis pas (excusez-moi, ô spécialistes) une bête en technique et le lancement de votre CD m'a posé pas mal de problèmes (compatibilité d'affichage des couleurs, etc...)
2) Ça m'encombre mes fichiers et je ne me vois pas en rajouter tous les mois.
3) J'ai (et je ne pense pas être le seul) pas mal de transport chaque jour et j'aime bien en profiter pour lire. Je ne conçois pas la lecture d'un magazine à un bureau, à côté d'un ordinateur, pourquoi pas bientôt dans un labo ?
4) J'ai toujours été contre le fait d'augmenter le prix d'un journal pour avoir des gimmicks. Si je veux me passer un CD, j'en achète un. Où est l'époque des "Joystick" à plus de 200 pages ? Plus ça va, moins votre journal est consistant. Si ça continue, pourquoi (quelle frime n'est-ce pas ?) ne pas faire tout le journal sur CD, ou mieux: sur le Net, comme ça on ne sera qu'entre "gens de bonne compagnie", instruits et surtout friqués.
5) Les rubriques (En détresse, réponse micro, etc...) sont avant tout des rubriques "pratiques" qui aident des joueurs en panne et où, tant bien que mal, on peut apprendre des choses. Or là, c'est tout le contraire: on multiplie les contraintes.
6) Si de toutes façons, vous conservez certaines rubriques pour les Amigaistes, les disquettes et autres 3DO, je ne vois pas l'intérêt. Ou plutôt si, ça va faire comme il y a quelques années avec les consoles (pouah! des béotiens), vous allez finir par virer tout ce qui n'est pas CD en argumentant des raisons de rationalité, de coût, etc... (moi, j'appellerai plutôt cela de l'exclusion, mais bon...)
Pour toutes ces raisons, et d'autres encore (super, 10 pages de louanges sur Duke Nukem: vous participez à la tendance actuelle qui privilégie la technique - Configuration mini: Pentium, carte 3D, etc... je rêve ! - sur l'intérêt des jeux).
Si ça continue, je n'achèterai plus votre canard, bon, vous vous en foutez sûrement, mais méfiance, je ne crois pas être le seul à penser comme cela. La balle est maintenant dans votre camp. Amitiés quand même.

Le Goupil, Paris (5ème).

Tu soulèves une polémique qui ne nous est pas vraiment étrangère; en fait nous avons eu les mêmes discussions et des avis partagés au sein même de la rédaction. Faut-il faire disparaître certaines rubriques du magazine et les faire passer dans le CD-Rom ? On a beaucoup hésité, et nous avons décidé d'opter pour le changement, en fait, on a un petit peu la bougeotte en ce moment, et sacrément la trouille de nous installer dans une dangereuse routine à faire toujours la même chose, les mêmes rubriques qui se suivent depuis toujours. Du coup on change, hop, et on vous demande votre avis, et tu fais bien de le donner, d'ailleurs. Sur ce coup là, vous êtes aussi chefs que nous. Le but avoué de cette migration des rubriques est de gagner de la place pour faire plus de dossiers, et pour qu'ils soient plus clairs et plus beaux. Je ne suis d'ailleurs pas d'accord avec toi quand tu dis que Joy est de plus en plus inconsistant. Nous n'avons jamais publié autant de dossiers sur des thèmes aussi variés. Quand au CD, contrairement à toi, je lui trouve unr place essentielle dans un magasin de jeux vidéos: rien de mieux que de faire tourner des démos soi-même, sur sa bécane. Et pour Duke Nukem 3D, relis le test de Cooli, et tu verras que le jeu reste tout à fait brillant avec un 486.
Pour finir, non on ne s'en fout pas qu'un lecteur nous quitte mécontent, détrompe-toi.

Bidouille

Que pensez-vous de ces nouveaux jeux ultra imbidouillables qui sont en train de nous envahir. Par exemple Sea Legend ou Conquéror ?
C'est vrai quoi ! Avant on avait son petit éditeur héxa qui nous trouvait tout de suite la chaîne pour le pognon ou la force. Maintenant, les sauvegardes sont de longueur variable et les chiffres sont codés, on ne s'y retrouve plus.
Messieurs les programmeurs, laissez-nous bidouiller tranquilles si ça nous plaît. Qu'est-ce que ça peut bien vous faire si on triche ? C'est quoi cette nouvelle manie de coder tout ce qui bouge ? Ok! On a vu que vous étiez capables de le faire. Bon maintenant on redevient sympa, d'accord ? Vous n'avez plus rien à prouver.
Hep vous là ! Les Journaleux des jeux ! Pourquoi ne pas rédiger un article là dessus ? Suis-je le seul à aimer tricher ?

Jean-Pierre Tomasso, Paron (89).

Huhuhu...Les Journaleux des jeux... J'aime bien, tiens. La prochaine fois qu'on me demande ce que je fais dans la vie, hop, je suis journaleux des jeux.
C'est plutôt à nos amis programmeurs, justement, qu'il faudrait poser ta question, en fait. A mon avis il y a du cache-cache défi dans l'air. La compétition entre bidouilleurs et programmeurs, la course à celui qui sera plus malin que l'autre.
Ou, en ayant l'esprit plus tordu et histoire de voir le mal partout, peut-être que certains éditeurs préfèrent que tu ne finisses pas leurs jeux trop rapidement, histoire de cacher certains défauts ou des problèmes de durée de vie faiblarde, de manque de variété. Si un programmeur se sentant concerné tombe sur ce courrier veut bien nous donner son point de vue, nous nous ferons un plaisir de faire rebondir le débat lancé par Jean-Pierre.

Loin des yeux...

Peut-on devenir testeur et comment, au sein d'une équipe de sympathiques et solidaires journalistes - reporters de l'informatique (comme la vôtre par exemple! 10 frs la botte de fleurs chez votre fleuriste préférée) tout en restant en province, c'est à dire chez moi en Alsace et en envoyant dans les délais à la rédaction, le ou les articles se rapportant au test, via fax, modem, courrier, téléportation ou toute autre forme de transmission. Voilà une question qu'elle est pertinante, entends-je murmurer à la cafet' bondée et enfumée de la rédaction de Joystick!

Thierry Knorr, Strasbourg (67).

Désolé de faire couler tes espoirs: il me parait tout à fait impossible de devenir testeur, à Joystick en tout cas, sans mettre les pieds à la rédaction. Cette ambiance sympathique, cette solidarité que tu décris, est justement née du fait que nous bossons ensembles, qu'on se parle en allant manger ensemble le midi, en allant boire des coups au café du coin. Faxs et coups de téléphone auraient du mal à remplacer de vrais contacts physiques. Le plaisir de taper sur Pomme de Terre, quand il est trop énervant. De lui verser des bières sur la tête, quand il est encore plus énervant. De lui lancer des enclumes à la tête en bouclages, quand on est très énervés. Tout cela manquerait sérieusement, et le journal s'en ressentirait à mon avis. Et puis en pratique c'est ingérable. S'il faut rajouter une légende à un texte, changer un truc ou deux, etc.

L'suite

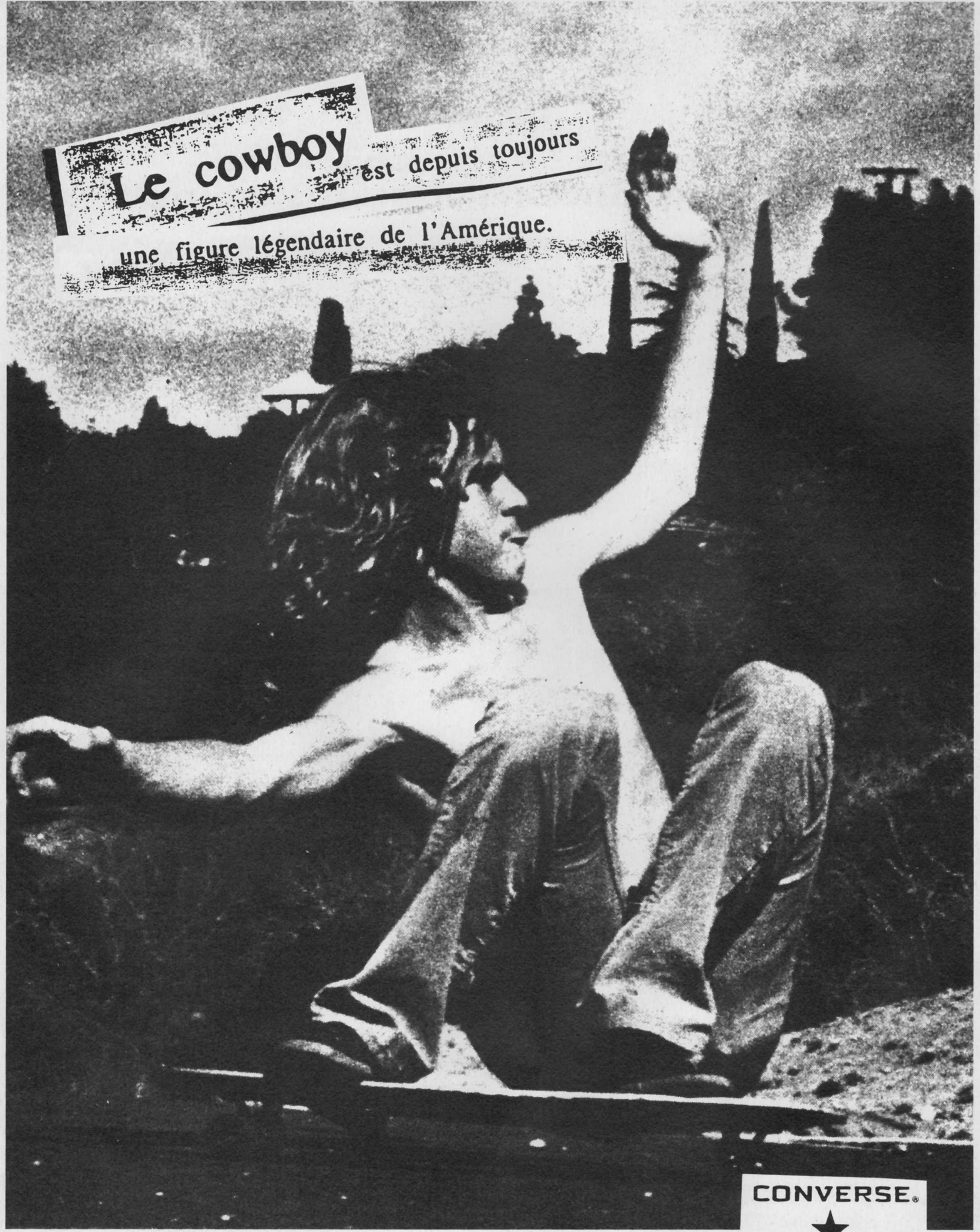
Après avoir longuement hésité, je me permets de vous faire parvenir mes profondes, intenses et hautement révolutionnaires réflexions à propos de la polémique "Internet / l'Internet" du Courrier des lecteurs...
En tant que traducteur technique professionnel dans le domaine de l'informatique, je vous confirme que l'expression "l'Internet" est un américanisme ("the Internet").
La formulation française correcte est donc "Internet", sans "L" apostrophe, ou bien "le réseau Internet".
Rappelons au passage à ceux qui ont arrêté l'anglais en Terminale que la traduction mot à mot est une catastrophe naturelle dont les dégâts feraient bien d'être indemnisés par le Gouvernement...
"L'Internet" est aussi une formulation bâtarde, employée par certaines catégories de personnes pour se donner un air "branché" ou "ricain", tout comme d'autres disent "meuf" et s'habillent en survêt' pour avoir un look banlieue.
Voilà, j'espère avoir fait avancer le schmilblick et alimenté la polémique (certaines catégories de personnes ne manqueront pas de vouloir me prouver le contraire de ce que je viens de dire, mais bon, c'est comme ça)...

Stéphane Bédon-Rouanet, Paris (11ème)

Alors là, qu'est-ce que voulez que je rajoute. Le débat est clos. Je suis super d'accord avec toi, mon gars Stéphane. Paf, va pour "Internet", au feu l'ignoble "L'Internet".

Si vous aussi vous avez des pourquoi, des comment, des je-râle-je-râle ou des je-suis-content, paf, écrivez-nous: Joystick, Courrier des Lecteurs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Courrier lu comprendu et répondu par Seb.


Le cowboy est depuis toujours
une figure légendaire de l'Amérique.
CONVERSE

ANCIENS NUMEROS

Complétez votre collection
Commandez les anciens numéros de Joystick !!!

N°58

- **Tests :** Dark Forces, Descent, Psycho Pinball, Alien Logic, Big Red Adventure, Iron Assault, Superkarts...
- **Découverte :** Les voitures s'équipent d'ordinateurs sophistiqués.
- **Dossiers :** Imagina, interview Brigitte Lahaie
- **Soluces :** Kyrandia 111, Alien Legacy, Master of Magic

N°59



- **Tests:** Bioforge, MK II, Flight Unlimited, Virtua Chess, X-Com, Renegade...
- **News:** Spécial Microsoft contre le reste du monde.
- **Dossiers:** Travailler dans l'informatique, Rubrique rétro les origines de la micro
- **Soluces:** Dream Web, Commander Blood, Woodruff.

N°60



- **Tests :** Full Throttle, The Lost Eden, Spaceship Warlock, Super Street Fighter 2 Turbo, Space Ace.
- **Démos CD:** Rise of the Triad, X-Com, Flight Commander 2, Street Fighter II Turbo, Heretic, Renegade, Harpoon, Neopaint, Brutal...
- **Dossiers:** Les virus informatiques, bécanes rétro et ECTS de Londres.
- **Reportages:** Westwood et Mortal Kombat III.

N°61



Tests: Elite Frontier, Prisoner of Ice, Virtual Pool, Gex 3DO, Myst 3DO, Super Wing Commander Mac, Daedalus Encounter Mac...
Démos CD: Amazon Queen, Baldy, Bioforge, Jagged Alliance, Orion Conspiracy, Terminal Velocity...
Dossiers: E3 de Los Angeles, Comment accéder à Internet, reportages Apogée Software et Capstone.
Soluces: Heretic, Lost Eden.

N°62



- **Tests :** Action Soccer, FX Fighter, Hi-Octane, Sim Tower, Cannon Fodder 3DO, Wing Commander 3 sur 3DO...
- **Démos CD :** Hi-Octane, Micro Machines 2, Raven, Space Quest 6, Frontier, Tank Commander...
- **Dossiers** 12 cartes-son au banc d'essai, tournage Wing Commander IV.
- **Soluces :** Heretic (suite et fin), Discworld, Full Throttle.

N°63



- **Tests :** F1 Grand Prix 2, Mechwarrior 2, Need For Speed, Dungeon Master II, Fade to Black, Space Hulk 3DO...
- **Démos CD :** Witchaven, FX Fighter 2, Fade to Black, Need for Speed, Apache, Primal Rage, Action Soccer...
- **Dossier :** Lecteurs CD-Rom quadruple vitesse.
- **Soluces :** Amazone Queen, Prisoner of Ice.

N°64



- **Tests :** Magic Carpet 2, Phantasmagoria, Primal Rage, Lemmings 3D, Buried in Time, Pitfall...
- **Démos CD :** Screamer, Cybermage, Tekwar, MK III, Magic Carpet 2...
- **Dossier :** ECTS de Londres, Apple Expo, Team 17

N°65



- **Tests :** EuroFighter 2000, Fifa 96, Actua Soccer, Hexen, Witchaven, Fury 3, Sim Isle, Worms, Destruction Derby, NBA Jam...
- **Démos CD :** Worms, Stonekeep, SU27 Flanker, Earthworm Jim, Caesar 2, ChronoMaster...
- **Dossier :** Les Pirates: comment font-ils ?
- **Soluces :** Phantasmagoria, Last Dynasty.

N°66



- **Tests :** Alien's, Indy Car Racing II, MK III, Rayman, Stonekeep, Civnet, WipeOut...
- **Démos CD :** Rayman, Riddle of Master Lu, raven Project, Sim Isle, Création...
- **Dossier:** Peut-on encore vivre sans Pentium ?
- **Soluces :** Star Trek: Next Generation

N°67





- **Tests :** Warcraft 2, Tekwar, Rebel Assault II, The Dig, Police Quest SWAT, Po'ed 3DO, Cybermage...
- **Démos CD :** Big Red Racing, Shell Shock, Ice Break, Into The Shadow, Voodo Lounge, Bermuda Syndrome...
- **Dossier :** Bullfrog, BBS Joystick, Supergames.
- **Loisirs :** Virtual Book L'éléphant, le monde du vin de Bordeaux...

N°68



- **Tests :** Wing Commander IV, Terminator Future Shock, Gabriel Knight 2, Outpost sur Mac...
- **Démos CD :** Rebel Assault 2, Wipeout, Gabriel Knight II, Navy Strike, Dagger Fall, Indy Car Racing II...
- **Dossier :** Interview Bill Roper (Warcraft 2), La retouche d'images digitales
- **Soluces :** Torin's Passage

N°69



- **Tests :** Doom 3DO, Silent Thunder, Earthsiege II, Top Gun, Marathon II sur Mac...
- **Démos CD :** Conquest Of The New World, Silent Thunder, Earthsiege 2, Descent 2, Toshinden, ...
- **Dossier :** Faut-il brûler Windows 95 ?
- **Soluce :** Première partie soluce Stonekeep.

N°70



- **Tests :** Duke Nukem 3D, Descent 2, Command & Conquer: Opération Survie, NBA Live '96...
- **Démos CD :** Duke Nukem 3D, Terranova, Chronicles Of The Sword, Cyberia 2, Virtual Snooker, Bad Mojo...
- **Dossiers :** Jeux en réseau, cartes 3D
- **Soluces :** Suite et fin soluce Stonekeep.



Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.
Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port) ou 37 francs pour les numéros 58 et 59 (30 francs + 7 francs de frais de port).
L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21
1355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom ....**prénom** ....
Adresse ....
....
....

☐ N°58 ☐ N°59 ☐ N°60 ☐ N°61 ☐ N°62

☐ N°63 ☐ N°64 ☐ N°65 ☐ N°67 ☐ N°68

☐ N°69 ☐ N°69 ☐ N°70


Un jeu d'action et d'aventure qui vous transportera
dans un univers médiéval-fantastique
Witchaven
II
La vengeance du sang
Nouvel
EDITEUR de
NIVEAUX !
Pour créer vos
propres mondes
Gagnez des jeux
sur 3615 USGOLD
Une nouvelle aube se lève
dans un silence de mort...
Après avoir vaillament défendu votre terre contre les forces du Mal, il vous faut repartir en guerre pour libérer votre peuple des griffes de la sorcière Cirae-Argoth. Il est temps pour vous de réclamer la vengeance du sang.
Un puissant moteur 3D vous entraînera dans un univers fantastique d'action et d'aventure. Faites appel à de puissants sortilèges, des potions magiques et des armes médiévales pour mener à bien votre quête et vaincre des guerriers maléfiques et des monstres de cauchemar.
Distribué par CentreGold France :
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy
Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax: (1) 47 56 14 66
Distribué au Bénélux par BASF MULTIMEDIA :
Tél. Belgique : 32 (2) 373 24 41 - Tél. Pays Bas : 31 (26) 371 77 12
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD (2,23 f la minute)
IntraCorp Inc.
Capstone
Disponible sur PC CD-ROM
U.S. GOLD
Création : MAXIPUB 64 72 99 16
Software © 1996 IntraCorp Entertainment, Inc. All rights reserved. Cover art by Ken Kelly © 1996 FPG, Inc. 3D engine licensed from 3D Realms Entertainment. Witchaven, Capstone and The Pinnacle of Entertainment Software are trademarks of IntraCorp Entertainment, Inc. Published by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 0121 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.



NEWS

Messieurs les editeurs de jeux

... pètent parfois les plombs. Le dernier en date s'appelle Telstar, éditeur anglais tout à fait charmant au demeurant.

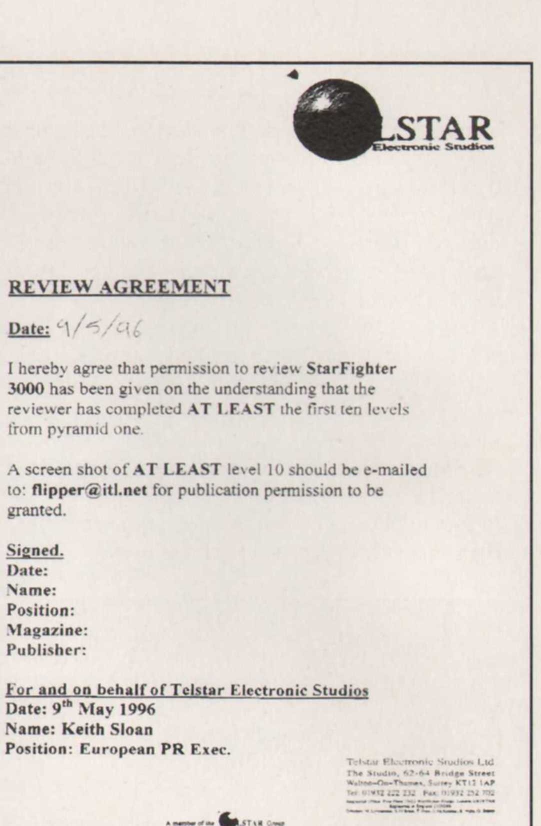
Telstar nous a fourni une version à peine testable de Starfighter 3000. Nous avons reçu également un fax nous obligeant à passer au moins dix niveaux du jeu, à envoyer une photo par E-mail dudit niveau à Telstar comme preuve, pour avoir l'autorisation de tester le jeu dans notre canard. Depuis quand avons nous besoin d'une autorisation ? Joystick n'est pas un catalogue mais un magazine, il y a une nuance ; et justement, la liberté - de la presse en l'occurrence - ne souffre pas d'être nuancée. Nous faisons notre boulot du mieux que nous pouvons en bossant comme des dingues. Là, on est samedi 11 mai, il est 14h15, la perspective d'aller manger est une utopie lointaine. Ceux qui ne sont pas restés toute la nuit à la rédaction se sont couchés vers 1 heure du mat. Et c'est comme ça depuis une semaine. J'imagine que c'est pareil chez Telstar lorsqu'un jeu est en phase terminale. Ben oui les gars, on est comme vous. Nous adorons les jeux et l'informatique en général, nous la défendons avec zèle en faisant acte de prosélytisme parce que nous avons pris le risque de faire d'une passion un métier. Nous entendons donc pouvoir exercer ce métier-passion sans restriction.

Nos lecteurs ne nous lisent pas pour faire tourner une industrie, mais pour savoir quel produit méritera qu'on lui consacre 300, 400, 500 balles. Un jeu, c'est 10 séances de cinéma ou 10 repas, 10 bouquins, alors pas question de se tromper.

StarFighter 3000 nous semblait quelque peu buggé, nous avons donc décidé de repousser le test au mois prochain.

Si votre jeu devient génial à partir du 10e niveau, cela sous-entend que les 9 autres sont pourris. Vous imaginez un bouquin dont seules les cinquante dernières pages seraient lisibles ? Le plus bête, c'est que le jeu a l'air sympa, alors laissez-nous vivre. Cette triste histoire n'aura aucune répercussion sur le test ; mais votre fax, vous pouvez toujours vous le rouler en pointe et... bon bref.

Cyrille BARON



TELSTAR
Electronic Studios

REVIEW AGREEMENT

Date: 9/5/96

I hereby agree that permission to review **StarFighter 3000** has been given on the understanding that the reviewer has completed **AT LEAST** the first ten levels from pyramid one.

A screen shot of **AT LEAST** level 10 should be e-mailed to: **flipper@itl.net** for publication permission to be granted.

Signed.
Date:
Name:
Position:
Magazine:
Publisher:

For and on behalf of Telstar Electronic Studios
Date: 9th May 1996
Name: Keith Sloan
Position: European PR Exec.

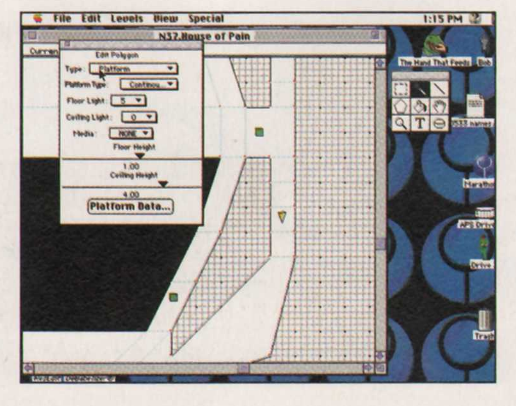
Telstar Electronic Studios Ltd
The Studio, 62-64 Bridge Street
Walton-On-Thames, Surrey KT12 1AP
Tel: 01932 222 232 Fax: 01932 252 702

A member of the TELSTAR Group

09/05/96 16:17 Pg: 1

Marathon non stop

Inutile de présenter Bungie aux possesseurs de Mac. La boîte continue sur sa lancée. En attendant l'adaptation PC de Marathon, elle vient d'annoncer la sortie pour cet été de Marathon Infinity. Au programme, un scénario d'une vingtaine de niveaux avec quelques niveaux conçus pour le Net. Ce n'est pas tout, ils seront accompagnés de Forge et Anvil, deux utilitaires pour créer ses propres levels et tout "customizer", plus un Strategy Guide pour Marathon 2.



Voir, comprendre, débattre, échanger, fuir

Le multimédia fêtera ses 20 ans du 30 mai au 2 juin à l'Auditorium du marché Saint-Germain. On y présentera les 41 meilleurs multimédias français de l'année (CD-Rom, sites web, hypertexte et tout le tralala). Il y aura aussi beaucoup de débats et de conférences. Je ne sais pas ce que valent les 41 meilleurs produits multimédias français présentés, mais en tout cas, en France, on est vachement fort en débat. L'entrée est libre de toute façon, on imagine que la sortie aussi.

Chevalier Virgin

Vous vous souvenez de Revolution ? Les gars qui nous ont fait Lure Of The Temptress, ou Beneath A Steel Sky. Eh bien, ils sont de retour chez Virgin, avec Les Chevaliers de Baphomet, un jeu d'aventures qui s'annonce plutôt excitant. En fait, si on n'avait pas entendu parler de Revolution depuis un bon bout de temps, c'est justement parce qu'ils bossaient sur Les Chevaliers. C'est dire s'ils y pensent, à leur prochain soft.

Au programme, des délires mystiques, un manuscrit plein de pouvoirs dérobés par des méchants Fascistes, l'Ordre des Chevaliers du Temple, et George Stobbard, un Américain à Paris qui, en plus, sera le héros du jeu, donc vous.

Le graphisme semble particulièrement soigné dans Les Chevaliers de Baphomet, en haute résolution, même, et animé en 50 images seconde, carrément.

Prévu sur PC CD-Rom au mois de septembre, on en reparlera dans les previews très prochainement.

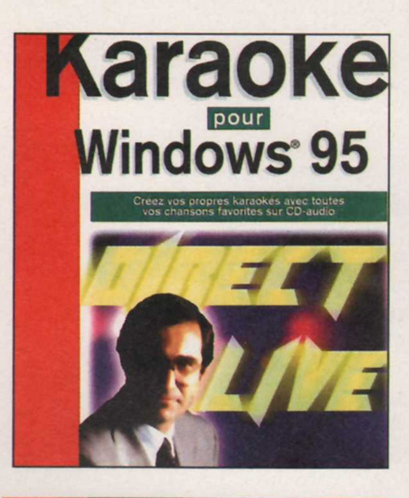


Sanctuary Woods jette l'éponge

C'est vrai que ça doit être tentant pour un coyote en costard cravate qui sait pas quoi faire de son fric, mais qui sait qu'il en veut encore plus. Le monde du jeu vidéo, j'veux dire, ça doit être tentant. "Mince, c'est un milieu encore jeune, y doit y avoir encore plein de fric à se mettre dans les fouilles", qu'ils se disent, avec leurs dents longues, les business-men, en haut de leurs tours vitrifiées.

Mais contrairement aux apparences, et justement parce qu'il a explosé dans les années 80 et 90, le monde des jeux vidéo est encore plus dur et sanglant que les autres business, semblerait-il.

Et paf, c'est Sanctuary Woods qui en fait les frais cette fois, qui se retire du jeu, et reprend ses billes. Enfin ce qu'il en reste, parce que les petits gars californiens ont quand même perdu 18,7 millions de dollars l'année dernière et près de 15 millions cette année. À la trappe Orion Burger et Ripley's Believe It Or Not 2. Dommage. Sanctuary Woods retourne dans le monde des jeux éducatifs.



Karaoké

Je ne comprends pas, mais ça n'a pas d'importance. Je ne suis pas payé pour comprendre. Mon métier c'est de vous informer. Il est dur, mon métier. Il faut que j'oublie mon opinion personnelle pour vous transmettre l'information telle qu'elle est, sans la déformer. Alors voilà, Sybex sort un Karaoké pour Windows 95. Pas besoin d'enregistrer vos CD en fichiers .wav, il "sait" à quel moment les paroles des chansons doivent apparaître, quels mots doivent être surlignés. Voilà. Du travail de pro. De la pure information. Je ne donne pas mon avis, je ne dis pas de gros mots. Je vais bien. Ma respiration est calme.

Allume le poste

Je sens confusément que bon nombre d'entre vous sont fanas d'informatique. Mais si mais si, ne dites pas le contraire. Enfin je peux me tromper, mais au cas où j'aurais raison, branchez-vous donc sur RTL. L'émission Plug-In, présentée par Arnaud Chaudron et Fabrice Lyndi, traite du matériel, des potins, des niouzes, des jeux, bref, de tout ce qui rend le petit monde de la micro si amusant. Résumé : de 22h15 à 23h, du lundi au vendredi, RTL, Plug-In, informatique dans les oreilles.

Telex . Telex .Telex . Telex .

Acclaim est fier d'annoncer que sa division "arcade" est toute prête et tout. Cinq jeux Acclaim se retrouveront donc très bientôt en salles d'arcade, dont Batman Forever et NBA Jam Extreme. Pour ne citer que les merveilles.

Telex . Telex .Telex . Telex .

Bonshommes construction Set



Ça fait longtemps que les utilisateurs de macintosh connaissent Poser, un logiciel de création de personnages en 3D. Une fois le modèle créé, on peut appliquer toutes sortes de sources lumineuses et de textures. Ce soft vient d'être adapté pour Windows 95. Il est compatible avec Fractal Design Painter, Painter, Photoshop, Ray Dream Designer, 3D Studio et toute la clique. Si les graphistes, eux aussi, se mettent à passer dans le camp du PC, qui donc achètera désormais du matos chez Apple ? Les milliardaires.

Au Gnouf!

Descente de la gendarmerie dans les locaux de Worldnet et Francenet. Motif : sur les disques durs des deux providers se trouvaient des images pédophiles. Les deux patrons des boîtes sont restés 48 heures en garde à vue. En signe de protestation, dix providers français ont aussitôt fermé leurs newsgroups. Mais y a un truc qui m'échappe... Worldnet et Francenet, tout ce qu'ils font, c'est bien de redistribuer à leurs abonnés les données fournies par Transpac, non ? Donc, alt.binary.bébétounu, ils l'ont pas inventé, ça devait bien venir d'un disque de chez transpac. Et pourquoi c'est pas Transpac qui prend les coups ? Parce que Transpac c'est France Télécom ? Non, ça ne pourrait pas être pour une raison si énorme...

Telex . Telex .Telex . Telex . TelexTelex . Telex . Telex

Electronic Arts nous prépare un simulateur d'hélico intitulé AH-64D Longbow. Quarante missions dans les pays baltes et douze missions historiques allant de Desert Storm à l'opération anti-drogue à Panama.

Telex . Telex .Telex . Telex . TelexTelex . Telex . Telex

Multichose Editor

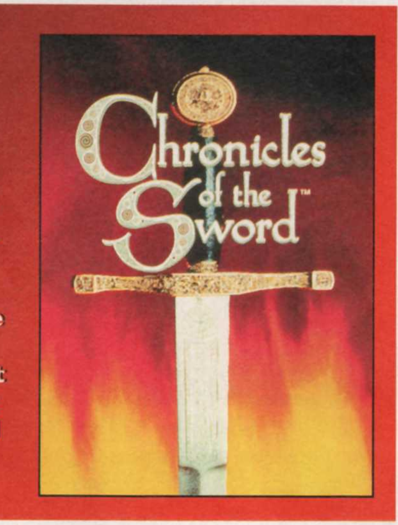
Ça s'appelle Story Board Production et ça ne coûte que 850 balles. Ça permet de créer ses propres applications multichoses cliquantes à soi, sans avoir à écrire une seule ligne de programmation. Tout se fait à la souris. En cliquant. En fait c'est un multichose qui permet de créer d'autres bidules-trucs interactifs. La doc précise qu'on a le choix entre des boutons elliptiques ou rectangulaires.

Mattel veut pénétrer le marché de la petite fille

Depuis plusieurs années maintenant, le marché des jouets dits traditionnels se casse peu à peu la gueule. Les jeux vidéo, sur consoles et sur ordinateurs, ont piqué une part de gâteau façon "je suis un boulimique". Les gamins préfèrent les personnages de Mortal Kombat aux soldats en plastique qui, quand ils se tapent dessus, ne pissent même pas le sang. Du coup, Mr Mattel, qui vend des millions de poupées Barbie comme je descends à la boulangerie, s'intéresse sacrément au "multimédia", c'est plus classe. Surtout que, jusqu'à maintenant, personne n'a vraiment réussi à attirer massivement les filles devant des joysticks ou des joypads. Tentant, pour quelqu'un qui se fait des millions de dollars en vendant aux petites filles, justement !
Alors voilà, cinq titres Mattel débarquent bientôt sur CD-Rom PC. Genre des softs Barbie pour la maquiller et tout, un autre pour l'habiller et imprimer ses patrons, et un autre pour raconter des histoires façon Barbie.
Les garçons ne seront pas épargnés, une course de voitures avec les petites voitures Mattel est en préparation. M'en fous, j'préfère les Légo. Si ça rencontre un aussi grand succès que Gi-Joe sur C 64, les nymphettes vont pouvoir continuer à regarder d'un œil vague le bâton de joie de leur petit frère.

Erratum

Contrairement à ce que nous annoncions le mois dernier dans le n° 71, le jeu de Psygnosis, Chronicles of the Sword, testé page 108 fonctionne également sous DOS et Windows 3.1. C'est comme on veut, quoi. Puisqu'on en est à la rubrique contrition, sachez également que le logiciel Big Red Racing (Joy 71 page 98) est édité par US Gold et non pas Ubi Soft. Big Red Racing US Gold, Chronicle of the Sword DOS, Windows 95 et Windows 3.1. Voilà.



Quake, la sortie

C'est officiel, et pour une fois plutôt une bonne nouvelle... Quake sortira en version commerciale complète en Europe, alors que dans le même temps il ne sera disponible qu'en version Shareware aux États-Unis. Sympa, non ?

Admis à passer en CM2

Bons résultats de troisième trimestre 96 pour Silicon Graphics : 3,4 miyards de francs, soit une hausse de 17 % par rapport au même trimestre de l'exercice précédent. Son bénéfice net s'est élevé à 250 miyons de francs, contre 350 l'année précédente.
L'accueil très favorable fait aux nouvelles stations graphiques (Indigo2 Solid IMPACT pour la modélisation 3D ou Indy R5000 qui offrent des performances de calcul accrues) aurait autorisé une hausse de 64 % du chiffre d'affaires.
Le 2 avril 96, après clôture du trimestre, Silicon Graphics a fêté ça par le rachat de 75 % des parts de Cray Research Inc.

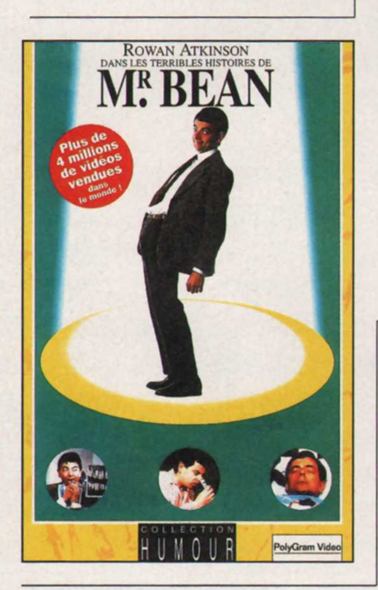
Solar Crusade

Réalisé sous Silicon Graphics et existant sur CD-i, Solar Crusade est l'un des prochains softs de chez Infograme. Ce shoot-em up vous permettra de diriger deux véhicules de combat à travers huit mondes différents. Bien entendu, il y aura les sempiternels niveaux secrets, bonus, etc.



Trop lourd

Bientôt on pourra s'en payer un. Bientôt, mais pas tout de suite. 57 000 F HT qu'il coûte, le dernier appareil photo numérique de Kodak, le DCS 420. C'est cher, pourtant son prix vient de baisser de 30 %. Une résolution de 1,5 miyon de pixels, des couleurs codées en 32 bits, 1 000 images d'autonomie, possibilité d'annoter vocalement les photos en direct. Tout passe par un câble SCSI et se connecte directement sur Mac ou PC. Le rêve ! En attendant les prochaines baisses, on se contentera de notre scanner à main et d'un bête Polaroïd. Et puis un Polaroïd, ça ne pèse pas 1,6 kilo (sans objectif).



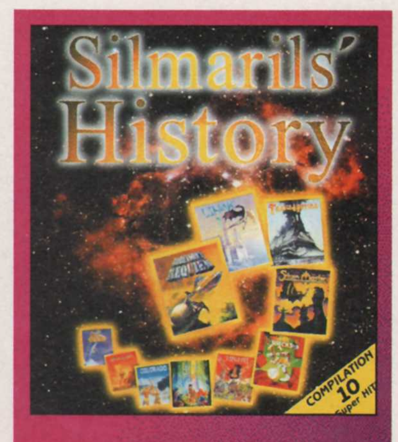
DIX ANS DEJA!

Bon plan, à l'occasion de ses 10 ans, Westwood sort une compilation de ses anciens titres. Au menu, les légendaires Dune II et Lands of Lore, ainsi que les trois épisodes de Kyrandia, et un CD de présentation de la boîte pour 349 F.



Monsieur Haricot

L'humour anglais a toujours été le roi, surtout à travers ses séries comiques depuis les Monty Python – surtout – en passant par Absolutely Fabulous ou encore Bottom. Liste non exhaustive,Le père Rowan Atkinson n'est pas étranger à cette déferlante de Ah-Ah-la-rigole, loin de là, avec les séries de Black Adder (à mourir de rire), de Not the 9 O'Clock News (à mourir de rire) et de Mr Bean, il a fait rouler par terre plus d'un Anglais, je vous le dis. Et paf ! justement, voilà que trois cassettes vidéo regroupant des sketchs de Mr Bean (à mourir de rire) débarquent en France. Surtout basées sur des gags visuels, les aventures de Mr Bean sont délicieusement tordantes. Avec sa tronche à la Pee Wee, Rowan Atkinson peut tout faire et transforme des scènes vécues par tous en épopées hilarantes et en cascades de non-sens.
Ici à Joy, on ne vous conseille pas les trois cassettes de Mr Bean sorties en France, on vous ordonne de les mater, sinon on vout parle plus, d'abord.
Mr Bean, en cassettes vidéo chez Polygram Vidéo.



Silmarils History

En une compilation, nous pouvons maintenant retracer presque toute l'histoire de Silmarils. L'éditeur français sort en effet Silmarils' History, compilation de dix titres pour PC CD-Rom. Puisqu'il ne s'agit pas d'une compilation sur un thème mais sur un éditeur, les dix jeux en question sont très variés : Robinson's Requiem, Ishar III, Transarctica, Storm Master, Targhan, Bunny Bricks, Crystals of Arborea, Colorado, Starblade, et enfin, Windsurf Willy.
De l'action, du petit jeu d'arcade, de la 3D, et des aventures/arcades/stratégie originaux, genre Transarctica ou Storm Master, comme seuls les coyotes de Silmarils savent les faire.
Silmarils' History, chez Silmarils, donc, sortie fin mai pour PC CD-Rom.

TelexTelex . Telex . Telex .

Microsoft signe un contrat de partenariat avec la chaine allemande ZDF en vue de créer l'équivalent de notre minitel en moins dépassé. Fastoche.

Telex . Telex .Telex . Telex .

Picoler sur le Net

Se promener sur le Net n'est pas toujours très grisant. Grâce à Bacchus & Partners, éditeur multimédia spécialisé dans le développement de softs dédiés au vin, à la gastronomie et au tourisme, les choses vont joyeusement changer. Faites donc un saut sur **http://www.aawine.com**, si vous avez accès au Web, et vous pourrez gagner des tas de chouettes CD-Rom liés au pinard. Chaque jour, les participants devront répondre à trois questions, sur le vin, donc. Ceux qui auront le plus de points pourront repartir avec la collec Bacchus & Partners (5 CD-Roms). Pinard et permis de gagner à point ! À quand un CD sur les plantes magiques ?

Des souris (100 millions) et des hommes (6 milliards)

Le 10 avril dernier, Logitech sortait sa 100 millionième souris de son usine de Sushou, en Chine. Du coup, c'est l'occasion de nous pencher sur ce petit ustensile au nom débile que nous utilisons tous les jours, nous autres, aussi bien pour bosser que pour jouer. Et là, qu'est-ce que j'apprends, le brevet d'invention de la souris a été déposé en 1963 par Douglas Engelbart. Mince, en 1963, si ce Englebart n'est pas un nom de Dieu de visionnaire, alors mois je suis une pieuvre à douze tentacules. Le mec, il invente la souris avant même qu'on entende parler d'ordinateurs personnels. Et c'est pas tout, le père Engelbart est également à l'origine du concept des fenêtres et de l'hypertexte. Pire encore, il fut l'un des précurseurs du réseau Arpanet, les anciens se souviendront qu'il s'agissait de l'ancêtre d'Internet. On se sent tout petit, des fois.

PAS D'INTERNET

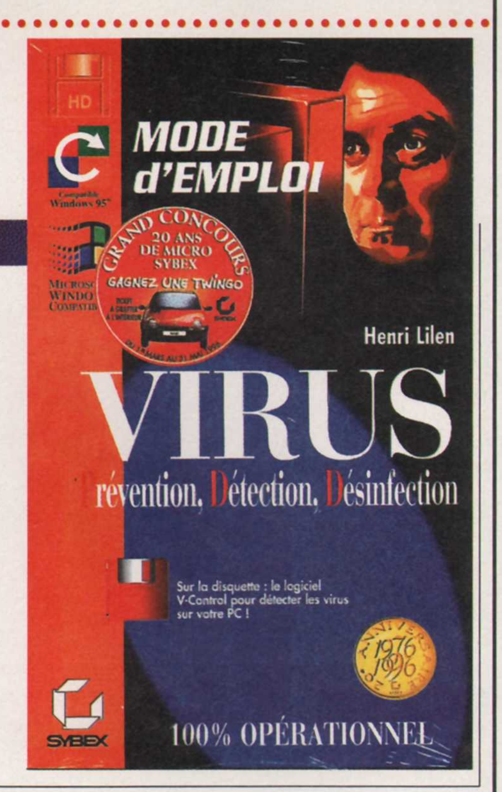
Vous êtes des petits malins, vous avez sûrement constaté qu'il n'y a pas de rubrique Internet ce mois-ci dans Joy. Bah oui ! C'est-à-dire qu'on a une super-excuse, quand même. Le gars Fabien, notre coyote qui s'occupe de cette rubrique, a grillé son modem. Du coup, impossible de se connecter. Du coup, impossible de nous ramener des tas de news sympa sur le monde des surfers et des rois de la branchouille. Promis, on lui rachète un super-modem, et dès le mois prochain on se refait des plans Internet. Promis !

Le net brûle-t-il ?

Les "Dukéens" dans l'âme connaissent déjà TEN, Total Entertainment Network. Ce serveur, à l'image de Kali, permet de s'affronter en réseau. Ils avaient déjà signé pour proposer Duke Nukem 3D, c'est au tour de SSI et de Domark de s'associer avec eux. On verra ainsi apparaître Dark Sun On Line, puis Confirmed Kill, deux softs où des centaines de joueurs s'affronteront en simultané.

Virus 4.0

À force de parler des bouquins de Sybex, on va finir par croire que nous sommes des sales vendus. Mais non ! Faut dire que notre pote l'éditeur, Sybex donc, est sacrément dynamique, ça. Des bouquins de chez Mr Sybex, on en reçoit des tonnes, et en plus ils sont plutôt chouettes, alors forcément on vous en parle.
Dans la collection MachinTruc Mode d'Emploi, deux nouveaux titres en date : Virus, prévention, détection, désinfection ; et Visual C++ 4.0. Deux volumes, chacun étant vendu avec une disquette bourrée de programmes et d'utilitaires voués à vous aider. C'est bien foutu, c'est pas trop cher (moins de 80 balles), et celui sur les virus est écrit par mon pote Henri Lilen, la pierre angulaire de la littérature informatique française.



Sybex s'y met

Je n'aimerais pas être Madame Sybex. Vu le nombre de bouquin que Mr Sybex nous sort, il ne doit pas être souvent à la maison le pauvre vieux. Et là, paf, encore une nouvelle collection : Machintruc je m'y mets !
Ce mois-ci, trois titres tous écrits par une autre bête du travail, Henri Lilen. Sur Windows 95, Word 95 et Excel 95. Cette collection s'adresse aux débutants qui veulent se faire prendre par la main en douceur et mener doucement à la maîtrise d'un programme. Bien foutus, agréables à lire avec une mise en page claire, la collection "Cette fois je m'y mets" à de quoi séduire.

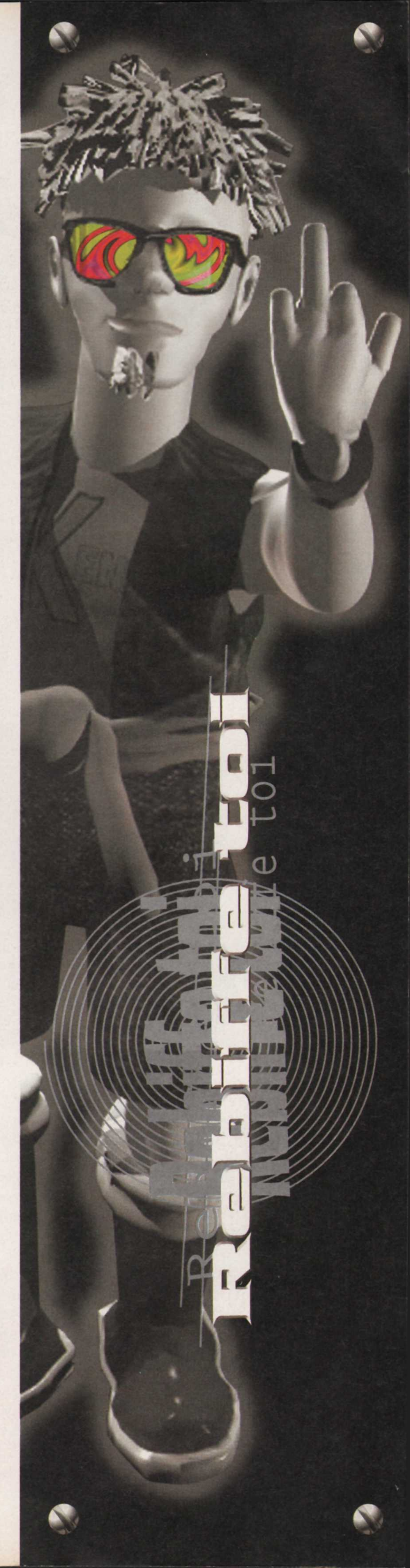


Billou s'offre des joysticks vibrants

Rien de fallacieux là-dessous, si ce n'est l'acquisition d'Exos par Microsoft. La boîte est spécialisée dans les joysticks où l'on ressent, entre autres, des secousses lorsque l'on heurte un mur dans Doom, etc. Bref, Exos va lancer une nouvelle gamme axée sur cette technologie. Attendons-nous donc, dans les mois à venir, à des opérations du style Fury3 en bundle avec le SideWinder Pro.

Le studio 3DO passe PC

Nous en avions déjà vaguement parlé : Studio 3DO, la section "développement interne" à 3DO Compagny, travaille maintenant également sur PC. Il faut dire que la 3DO se porte plutôt mal en ce moment, et que l'avenir de la bécane n'est malheureusement pas très brillant.
Dix titres sont déjà prévus, dont Killing Time, BladeForce, SnowJob, Captain Quazar et Battle-Sport. Ainsi que Star Fighter et 3DO Games: Decathlon, des jeux qui sont encore en cours de développement sur 3DO. Tout ces softs tourneront sous Windows 95, puisqu'ils sont réalisés autour des API Direct3D de Microsoft.



Gameboy II

Advanced RISC Machine, la firme à qui nous devons entre autres les processeurs du Newton PDA et de la 3DO, serait en ce moment même en train de plancher pour Nintendo sur la nouvelle Gameboy 32 bits. En attendant, la bonne vieille Gameboy continue de vendre son corps à des millions d'inconnus (50 millions de vendues) depuis 1990. Quelle santé ! Il était quand même temps que sa fille prenne la relève. Tout ce qu'on sait pour l'instant de la p'tite dernière, c'est son nom de code : "Projet Atlantis", et qu'elle devrait posséder un écran couleur de 3 pouces sur 2, et fonctionnera sur pile avec une autonomie de trente heures. Moi j'serai client.

Musique

De la zique et de la bonne avec Lost Eden dont la sublime bande-son de Stéphane Picq sortira en septembre dans le commerce. Les morceaux ont tous été remastérisés, certains ont été rallongés et il y a des inédits. Naturellement, c'est Jean-Jacques Chaubin, le graphiste principal de "Lost Eden" et de "Dune" qui a réalisé la pochette. Si vous êtes pressé, vous pouvez commander ce CD audio en envoyant une e.mail à l'auteur: esteban@club-internet.net.



Caviar pour les autres

Western Digital enregistre un bénéfice net de 100 miyons de francs sur un chiffre d'affaires de 3.5 miyards de francs pour l'exercice de son troisième trimestre, période durant laquelle la firme a vendu près de 4 millions de disques durs Caviar 2.1 et 2.3 gigas. 4 millions. Oui, ça explique tout en effet.

Nous sommes débordés

Laissez-moi vous dire qu'on ne fait plus trop les fiers en ce moment, nous autres, à "Joystick". Vous vous souvenez, il y a quelques mois nous lancions un joli concours Warcraft 2. Le défi : que nos chers lecteurs nous envoient des niveaux de leur cru, et les coyotes de Blizzard départageront alors tout le monde pour dire leur petit préféré. Le chanceux repart avec des beaux cadeaux, tout ça.
Eh bien paf, vous êtes incroyablement nombreux à avoir participé à ce concours. Un vrai succès. Du coup, on est un petit peu débordé pour dépouiller tout ça, regarder les niveaux et compagnie. Mais que ceux qui ont participé sachent que nous ne les avons pas oubliés, les résultats très bientôt, c'est super promis.

Arrêtez de nous gonfler

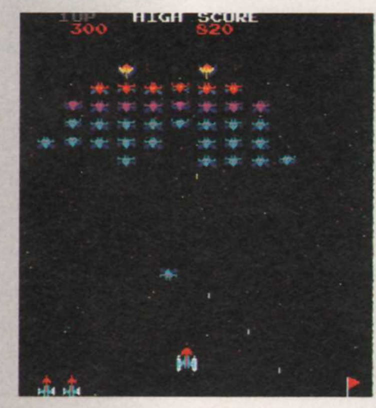
Depuis que les médias grand public se sont aperçus de l'existence d'Internet, ils n'arrêtent pas de nous servir des sondages et des tas de saloperies en tout genre pour tenter de diaboliser quelque chose qu'ils ne comprennent toujours pas. La dernière croisade pourrie en date, après la chasse aux alt.binaries.cul divers, concerne les troubles de sommeil des utilisateurs du Net, et du Web en particulier. Des couillons de l'université Buffalo dans l'état de New York affirment que 46 % des utilisateurs du Net dorment parfois moins de 4 heures parce qu'ils ont trop surfé. Et alors, nom de Dieu ? D'où vous nous sortez le code de la vie saine ? Quelle est cette hiérarchie foireuse de la vie dont on nous rebat les oreilles sans arrêt, nous dictant ce qu'on doit penser, peser, aimer et avoir comme but dans la vie ? Qu'un type prenne son pied en faisant son footing à 7 heures après avoir bouffé bio le matin et avant de partir au boulot, ça le regarde. Mais d'autres préfèrent passer des nuits quasi blanches devant un écran, un pack de bière à leurs pieds, à chasser les alt.binaries.j'me.branle.

Findus 85

Comme on ne savait pas quoi manger, ce soir, maman Microsoft nous a sorti du congélo quatre softs cultes des années 80 : Pole Position, Pac Man, Galaxian et Dig Dug. 199 F. Pas cher ! La compile s'appellera Return Of Arcade, et il sera autorisé d'écraser une petite larme en y jouant. Ces quatre jeux viennent également d'être réédités pour PlayStation sous le titre "Namco Collection".

Pour faire tourner Return Of Arcade, il faudra au minimum un 486DX66, 8 Mo de Ram et Windows 95. Bizarre, hein ? L'année dernière, sur nos 486SX33, on pouvait faire tourner Doom2, et aujourd'hui on ne peut même plus faire marcher un p'tit Pac Man. Mystère et Microsoft.

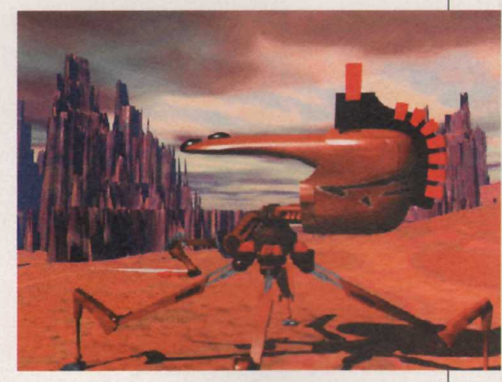




Rencontre avec Sierra



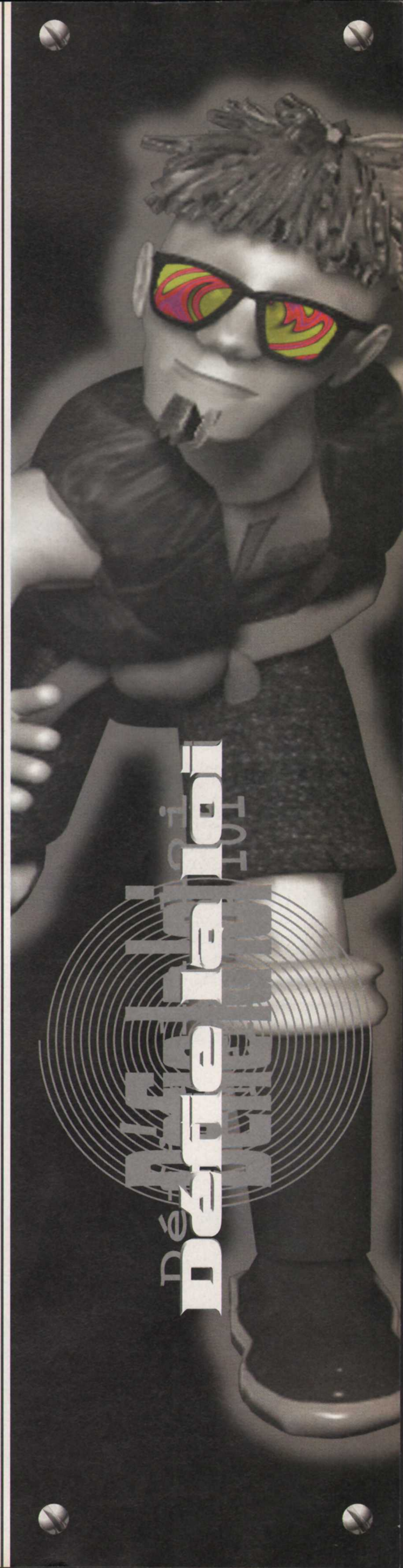
Sierra réussit là un bon coup, une signature qui va faire des envieux : développer un jeu en collaboration avec Arthur C.Clarke, l'un des grands maître de la S-F. De quoi faire baver plus d'un fan de littérature de science-fiction.
Le jeu portera sur Rama, la tétralogie de Clarke donc, écrite en collaboration avec Gentry Lee, romancier et collaborateur de la NASA. Sierra n'a pas mis n'importe qui sur le coup également, et c'est J.Mark Hood, notamment chef de projet de Phantasmagoria, mais collaborateur Sierra depuis huit ans, qui s'occupera de transposer les mondes visionnaires de Clarke et de Lee sur ordinateurs. Il aura également la lourde tâche de transformer tout ça en jeu. Pas évident.



La série Rama, pour ceux qui ne connaissent pas les bouquins, parle d'un vaisseau gigantesque, visiblement extraterrestre, qui s'approche à grande vitesse de notre planète Terre. Preuve éclatante de l'existence de vie et d'intelligence au-delà de notre charmante planète. Ce vaisseau est bientôt baptisé Rama par les terriens, et dans le jeu vous devrez en explorer les moindres recoins et tenter de décoder et de comprendre ce que ces formes de vies étrangères ont bien pu vouloir nous dire.
C'est chez Sierra, et ça sort en novembre sur PC et Mac CD.



Arthur C. Clarke (à gauche), et Gentry Lee (à droite, forcément); nos deux potes auteurs de S.F.



Un virus un peu louche

L'été dernier, Mr Billou nous sortait fièrement TrucMuche 95. Peu après, en début de cette année, des virus spécialement "étudiés" pour le dernier système d'exploitation de Microsoft faisaient leur apparition. Avec l'avènement du Net, et donc les échanges encore plus nombreux de fichiers et de programmes à travers le monde, les virus se développent et s'étendent encore plus rapidement qu'auparavant. Un véritable danger joliment flippant. Et paf, voilà qu'à peine trois jours après l'apparition de Boza, le virus en question, une boîte taiwanaise proposait PC-cillin 95, l'anti-virus adapté. Trois jours pour développer, presser, mettre en boîte tout ça et le livrer, c'est un record.
Je vois peut-être le mal partout, mais je trouve ça sacrément louche. Vous ne sentez pas les techniques commerciales ultra-modernes là dessous ? Genre "Je crée le problème moi-même pour mieux vendre mon remède". Le malheur des uns fait le bonheur des autres, c'est bien connu. Sauf que maintenant, c'est plutôt "Le malheur que je fais aux uns fait le bonheur de moi-même". Bah ! sûrement une petite crise parano....



Des chiens qui aboient français

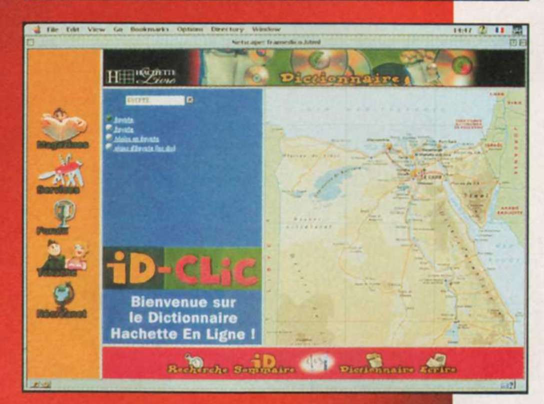
Dogz semble avoir un succès fou. Il faut dire que le soft est vraiment très bien foutu, c'est donc mérité. Mais j'aurais sûrement perdu ma chemise si quelqu'un m'avait fait parier sur son succès, parce que le soft est tout de même très particulier. Une sorte de simulateur de chiens, des clébards qui gigotent sur l'écran de votre PC ou de votre Mac, c'est tout, pas vraiment de jeu.
On vous en reparle dans ce numéro parce qu'il sort bientôt en français, maintenant édité par Mindscape. Chouette ! Au départ, vous devez adopter l'animal (cinq races différentes vous sont proposées ; ils sont tous "mignons" et dessinés un petit peu façon cartoon). Ensuite, le clébard se trimbale à l'écran, il cavale en tout sens, suit les ordres que vous lui donnez à la souris : "Viens ici !", "Aux pieds !", tout ça. Les plans de dressage beauf s'ouvrent à vous, ô joie. Vous lui donnerez à manger, à boire, vous pourrez le caresser, enfin bref, vous ferez avec votre chien digital ce que l'on fait avec un chien de chair et de poils.
C'est beaucoup plus amusant et prenant que ça en a l'air, le plus drôle étant bien sûr de faire des vacheries à son petit animal, de le rendre fou et compagnie. Allez-y, la SPA ne risque pas de vous tomber sur le rable.



ID Fiches

Rien à voir avec Romero, cette fois...Club Internet va bientôt lancer un service On Line ludo-éducatif. Au menu, plein de pages sur des centres d'intérêt aussi divers que Orientation, Santé, Sports. On y retrouvera aussi 150 sites classés et commentés en français plus des forums de discussion, etc. Notez qu'ID-Clic sera, dans un premier temps, gratos pour les abonnés du Club Internet. Joystick fait d'ailleurs partie des partenaires d'ID-Clic, vous pourrez y retrouver des... des... hum... (deux minutes...) des fiches ! Oui, voilà, on va vous faire des fiches, plein de fiches, de jolies fiches. C'est en tout cas ce qui est écrit dans le communiqué de presse. Va falloir qu'on fasse des fiches. Mince, alors !





Comme à la téloche

Billou vient paraît-il de nous pondre un truc fantastique et génial qui va casser la baraque. On va se méfier quand même, parce qu'il nous fait le coup à chaque fois. Cette merveille-ci s'appelle ActiveMovie et sera disponible à partir de juin 96. Grâce à elle, développeurs et créatifs seront en mesure de créer et produire des titres multi-plates-formes mêlant sons synchronisés, clips vidéo et effets spéciaux. Ces heureux utilisateurs pourront visualiser du MPEG en plein écran avec une qualité télé sur les micro-ordinateurs courants (j'ai bien peur qu'ils veuillent dire "Pentium"). Ils pourront également visionner facilement et rapidement des vidéos MPEG sur Internet. Pour se rencarder sur ce miracle : mmdinfo@microsoft.com.

Téléchargez,

gratuitement Netgammon sur le site web : http:/www.nord-net.fr/netgammon. Une interface de backgammon qui permet de jouer On Line en dialoguant en direct. Renseignements au ba@goto.fr.

Il n'est jamais trop tard pour se mettre en Bermuda





Eh bien, en voilà un titre débile. Je crois bien qu'il y a super longtemps que je n'ai rien écrit d'aussi crétin. Ah si, j'ai écrit une grosse connerie avant-hier, mais c'était pas pour le boulot... une vague histoire de poney mort si mes souvenirs sont bons. Euh, qu'est-ce que je devais faire avant tout ça ? Ah oui, écrire une news sur Bermuda Syndrome. Vous savez, le jeu de plates-formes/aventure de BMG qui tourne sous Windows. Eh bien, figurez-vous que ce petit bijou est enfin disponible sur le marché ! Ça surprend même Karine de chez BMG, tellement que c'est pas croyable (c'est l'attachée de presse qui nous jure depuis un an que ça va sortir bientôt). Il aura pris du bon temps, quand même, hein ? Et dire qu'on l'a testé il y a près de six mois (le soft, pas Karine). Même que l'on avait mis la démo sur notre CD... même vrai. Bref, cette fois-ci, c'est la bonne, le programme est bel et bien sorti, et en français qui plus est. Malgré ce retard, Bermuda Syndrome reste à ce jour l'un des meilleurs jeux disponibles sous Windows 3.1/95.

Encore

Oui, encore un bouquin sur Internet. Plus précisément, encore un sur le World Wide Web, même. Les rayons des librairies spécialisées en informatique en sont déjà pleins, mais ça continue à tomber. Remarquez, ne nous plaignons pas trop, car en fouillant bien dans la masse, il arrive de tomber sur des titres intéressants. C'est le cas avec "Internet et le World Wide Web Secrets" de Paul J.Perry publié chez Sybex. Le livre est complet et clair (c'est tout ce qu'on lui demande), et en plus est accompagné d'un CD-Rom pour PC. Ce CD contient des tas de softs utiles pour se lancer sur le Net, et notamment un kit de connexion de 30 jours gratuits sur World Net. Sympa pour se mettre le pied à l'étrier. Le livre aborde à la fois l'aspect "navigation utilisateur", des aspects plus techniques, la création des pages Web et même le lancement d'un site. Internet et le World Wide Web Secrets, chez Sybex, un peu moins de 230 balles.

Télex Télex Télex Télex Télex Télex

A partir du 5 juin, nos potes les Marseillais pourront faire un saut chez Cyber Mania, un nouveau distributeur de matos informatique, de softs et compagnie.

Télex Télex Télex Télex Télex Télex

Apple Expo

L'année dernière, une centaine de milliers de visiteurs s'étaient rendus à Apple Expo. Vu le succès, les organisateurs ont décidé qu'il leur fallait plus de place pour l'édition 96 qui se déroulera du 18 au 22 septembre prochain. Cette fois, Apple Expo s'installera au Parc des Expositions de Paris, Porte de Versailles.
Espérons que d'ici là Apple sera en meilleure santé financière, et que les nouveautés, aussi bien hard que softs, continueront à pleuvoir. Un monde entièrement dominé par des compatibles PC ne peut être un monde sain.

Pauvre Yacine !

Mince. Les plus observateurs d'entre vous auront sans doute remarqué avec tristesse que ce mois-ci les news de Joystick, celles-là même que vous lisez en ce moment, là maintenant tout de suite, ne sont pas illustrées par notre très cher et très talentueux Yacine. Notre dessinateur roi de la rigole, celui qui transforme nos petits textes tristouilles en fend-la-poire-roule-par-terre. Notre ami de toujours. Notre fidèle, ô mon Dieu, notre Yacine, quoi.
Alors nous ne l'avons pas viré, ni rien, non non. Nous ne nous sommes pas disputés comme des ordures, rien de tout ça.
Ce ne sont que de bêtes problèmes techniques qui ont empêché Yacine de nous envoyer ces dessins, par fax, à temps. C'est tout. Rien à voir avec le petit accident de moto qu'il a eu alors qu'il se rendait à l'hôpital parce qu'il venait de se couper la main en tentant de retirer la balle de 22 tirée par son ex qui s'était logée dans sa veine céphalique. Rien à voir.
S'il est libéré de prison à temps, Yacine sera de retour dans le prochain numéro.



Concours Euro Soccer 96

Grâce à Funsoft, Gremlin Interactive, Canon et Joystick,

partez assister à la demi-finale de la Coupe d'Europe à Wembley !

Allez, hop, carrément. L'heureux gagnant de ce concours aura le bonheur d'assister à la demi-finale de la Coupe d'Europe, en Angleterre. Un avant-goût des nombreuses finales acharnées qu'il pourra disputer sur son PC avec Euro Soccer 96.

Questionnaire :

1 Le 6 septembre 1995, l'équipe de France bat l'Azerbaïdjan sur le score le plus important de son histoire : quel est-il ?

2 L'Italie n'a gagné le Championnat d'Europe des Nations qu'une seule fois, en 1968. Contre quel pays était-elle opposée en finale ?

3 Parmi les 16 pays qualifiés pour la phase finale en Angleterre, 4 d'entre eux atteignent ce stade de la compétition pour la première fois : lesquels ?

1er prix :

- Deux billets d'avion Paris-Londres aller-retour
- Une nuit dans un hôtel 3 étoiles à Londres pour deux personnes
- Deux billets pour assister à la demi-finale de la coupe d'Europe à Wembley le 26 juin 96
- 1000 francs d'argent de poche
- Un jeu Euro Soccer 96
- Un abonnement de 6 mois à Onze Mondial

Départ mercredi 26 juin au matin. Retour jeudi 27 au soir.
(Le transport de deux personnes jusqu'à Paris est également pris en charge si le gagnant habite en province)

2ème au 50ème prix :

- Un jeu Euro Soccer 96

51ème au 100ème prix:

- Un abonnement de 6 mois à Onze Mondial

Coupon Réponse :

à retourner à Joystick, concours Euro Soccer 96, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

____

Réponse 1: ____________________

Réponse 2: ____________________

Réponse 3 : ____________________

Le réglement est déposé chez maître Venezia, huissier de justice à Neuilly S/Seine et peut être obtenu à titre gratuit sur simple demande à Promotion Joystick, 10 rue Thierry Le Luron 92592 Levallois Cedex (remboursement du timbre sur simple demande).

La Pippin en orbite... basse

Annoncée depuis plusieurs mois, l'AtMark, nom donné par Bandai à sa version de la Pippin d'Apple, est enfin en vente au Japon. Même s'il est un peu tôt pour disposer de chiffres de vente et tirer des conclusions, les premières impressions de cette commercialisation ne sont pas très optimistes. Il semble que la faiblesse de la logithèque proposée lors du lançement et le mode de commercialisation choisi par Bandai aient été les principaux écueils.

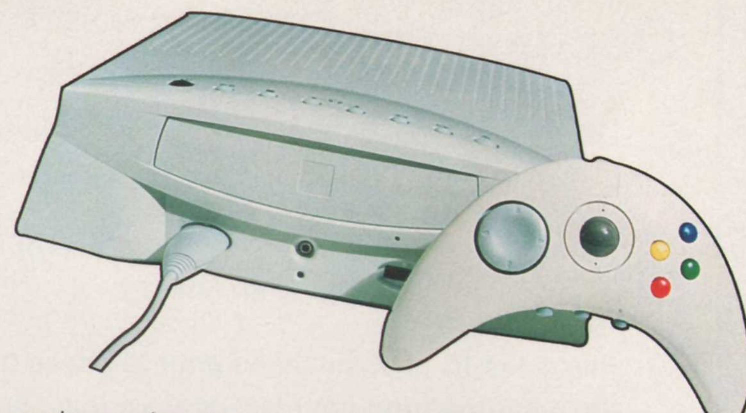
Peu de softs, encore moins de jeux

Par rapport à ce qui était prévu, pratiquement tous les logiciels annoncés sur la Pippin sont en retard. Les quatre ou cinq malheureux titres disponibles en même temps que l'AtMark sont au mieux tout en japonais, et donc inutilisables pour le commun des mortels (Gundam par exemple), et au pire destinés aux chères têtes blondes (mais aux yeux bridés) nippones avec un esthétisme qui, en comparaison, fait passer les jeux en VGA pour des merveilles graphiques, et un intérêt équivalent (apprenez les lettres de l'alphabet, écouter les comptines de mère-grand...). Bref, il n'y a pas de titres, et les quelques CD-Rom dédiés à la Pippin, à part avoir le mérite d'exister, sont du style gonflant...

À force de clamer sur les toits que la Pippin est une machine destinée avant tout à la famille, on a un peu l'impression qu'il y a une surenchère de titres pour les 2-6 ans... et pratiquement rien d'autre ! Bandai continue de ne pas savoir exactement où positionner sa machine. Seul le jeu peut la faire décoller, mais les ingénieurs d'Apple de la division Pippin se prennent pour des divas, et n'auraient toujours pas terminé le kit de développement permettant aux programmeurs d'utiliser le "Dual Frame Buffer".

Cette technique d'animation, qui joue sur l'affichage ultra-rapide de plusieurs buffer-vidéo qui rappelle le bon vieux temps de l'Apple IIe, risque d'être la seule arme de l'AtMark pour contrer les consoles 32 bits et leurs processeurs spécialisés dans la gestion des sprites ou la 3D, ou les cartes graphiques des PC actuels. Le processeur de la Pippin, un 603e à 75 MHz, a l'avantage de n'être pas cher, mais est loin de ce que l'on fait de plus speed ces derniers temps. Du côté de l'option NC (Network Computer), c'est le même problème :

Certes, le "Kit InterNet" de Bandai est plutôt bien fait avec des applications spécifiques et pratiques, notamment pour la gestion des e-mail ; mais l'engin est trop cheap pour être crédible. Bandai a soutenu la création d'un réseau, Franky On Line, basé sur une BBS avec une interface 3D très simple à utiliser (pour envoyer un message, on va à la poste d'un "village virtuel"...). Quel dommage que le modem se traîne à 14 400 bds ! Enfin, sous la pression d'Apple qui ne veut pas concurrencer sa propre gamme de Macintosh, l'AtMArk paraît un peu bridé. L'AtMark est un Macintosh, et un Macintosh Power PC à un prix défiant toute concurrence. Certes, au prix de base (3 500 F environ), il va falloir rajouter le prix du lecteur de disquettes (1 000 F), du clavier (500 F)... Si Bandai annonçait dans un premier temps un disque dur, il n'en est plus question, et ce sans doute sous "l'amicale" pression d'Apple. Mais il est fort probable que des constructeurs tiers en proposeront bientôt, tirant profit du connecteur utilisé par le lecteur de disquettes. La limitation à 16 Mo de la mémoire est également une contrainte qui empêchera la Pippin de se prendre pour un vrai Mac.



Un système de distribution pénalisant

Pour commercialiser son AtMark, Bandai a choisi un système original. Le coût de la mise en place d'un réseau de distribution de hardware était tel que Bandai, éditeur de software, a préféré suivre une approche similaire à celle de la distribution de logiciels. Bandai commercialise sa machine par correspondance. Après avoir passé commande, et dans un délai de deux semaines (normalement deux semaines, car il semble que les délais ne soient pas toujours respectés), le client reçoit sa Pippin par transporteur privé à domicile. Mais pour se garder les bonnes grâces du réseau de distribution de logiciels, Bandai demande à ses clients de passer quand même par des magasins, qui remplissent le bon de commande et se contentent alors de le transmettre à Bandai.

Ce système de distribution impersonnel n'est absolument pas dans les habitudes nippones, surtout pour tout ce qui concerne l'achat de matériel électronique/informatique. Il a certainement contribué au peu de précipitation des Japonais pour se procurer des AtMark.

No future ?

Malgré un départ "mou", La Pippin conserve beaucoup d'atouts dans son jeu. Tout d'abord, Bandai, comme beaucoup de grosses boîtes nippones, parie sur des efforts de longue durée. Au Japon, les dépenses publicitaires de la société sont impressionnantes, notamment pour ce qui est de la couverture télé. Si le manque de logiciels est un problème crucial, plus d'une soixantaine sont en cours de développement. Des rumeurs comme quoi d'autres firmes (on parle de Fujitsu et de Pioneer, voire de France Télécom qui regarderait la bestiole avec attention) pourraient rejoindre le camp des constructeurs de Pippin courent toujours. On parle même de possibles annonces lors de l'E3.

Enfin, les ingénieurs d'Apple seraient d'ores et déjà en train de travailler sur une Pippin 2 avec un 604e boosté, un DVD et vue sur la mer ! Et l'on se rappelle que si le Macintosh, ou la dernière version du Newton commence à percer, notamment avec des applications verticales très spécifiques, ils ont eu des débuts difficiles et ont dû essuyer de nombreuses critiques.

Bref, tout n'est pas rose mais rien est perdu. Et pour le moment, l'avantage le plus net de la Pippin, c'est que Microsoft ne compte pas développer un OS pour elle.

Le monde bouge

Tiens, un petit plan statistiques amusant: aux States, le volume publicité sur le Net a dépassé celui de la presse et des autres médias. En termes de fric. Les boites dépensent plus d'argent pour faire de la pub sur Internet, sur le Web surtout, que partout ailleurs. C'est à la fois une bonne et une mauvaise nouvelle. Il va falloir rester sérieusement vigilant pour que le Net ne se transforme pas en copie de la télé ou de la presse.

Rumeur de chez Rumeur

Au lendemain de la grande réunion développeurs Apple, tout là-bas en Californie, les rumeurs vont bon train. Roger Rumeur et son frère Raymond Rumeur passent leur temps à passer des coups de fil. La nouvelle direction d'Apple, à l'avenir, sera définitivement liée à Internet : Web Servers, et bécanes dédiées au Net pour les utilisateurs . On dit aussi que le boss d'Apple, et le boss de Microsoft, notre Billou à nous, ont eu une sacrée discussion tous les deux. Le père Billou aurait même «donné des conseils» pour qu'Apple fonce dans cette voie.

S.T.O.R.M.™

PREPAREZ-VOUS A DES SENSATIONS FORTES AU PLUS PROFOND DE L'OCEAN









EN 2055... LES RESSOURCES DE LA TERRE S'ÉPUISENT... AUX COMMANDES DU S.T.O.R.M., VIVEZ UNE SPECTACULAIRE MISSION SOUS-MARINE POUR DÉFENDRE UNE NOUVELLE SOURCE D'ÉNERGIE !



http://www.ea.com/

3615 EADIRECT
2,23F/Mn.
ELECTRONIC ARTS



Développé par Virtual Studio



Produit par David J. Klein



Distribué par Electronic Arts



Pour obtenir plus d'informations sur S.T.O.R.M., vous pouvez téléphoner à Electronic Arts au 72 53 25 25 ou écrire à Electronic Arts, 3, rue Claude Chappe, Centre d'affaires Télébase 69 771 St Didier au Mont d'Or Cedex.

Reportage

PAR SEB HOMME GRENOUILLE

joystick
A VOIR DANS LE CD-ROM N°14

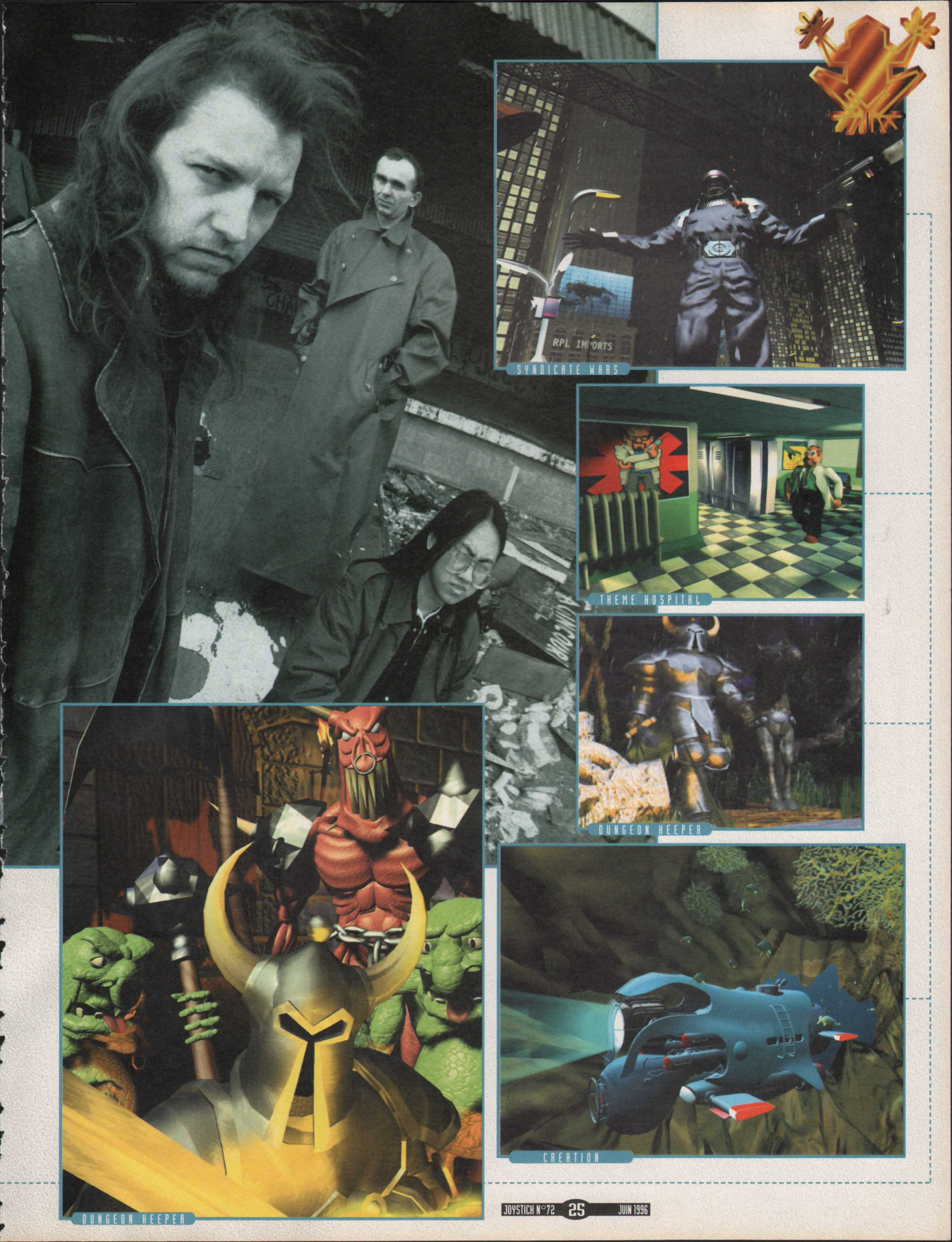
Je savais que les coyotes de Bullfrog travaillaient sur des jeux étonnants. Des titres que je connaissais vaguement pour avoir vu un écran par-ci, un bout de démo par-là. Et puis la renommée de Bullfrog, de Peter Molyneux son mentor, précédait également ces titres maintenant très attendus. Mais il aura fallu l'ECTS de Londres du mois dernier pour définitivement me mettre la claque, la fièvre, me faire perdre toute ma bave, me décrocher la mâchoire et me faire dire sans sourciller : les jeux du siècle arrivent bientôt, je les ai rencontrés.

Du coup, un saut dans l'avion direction l'Angleterre, un petit tour du côté de Mr Bullfrog, pour ramener des tas de photos et surtout, nom de Dieu, des impressions plus que positives. Rarement pré-versions de jeux m'ont autant emballé. Que dis-je emballé, impressionné.

Si nous avions pu, nous aurions consacré la moitié de ce numéro de "Joystick" aux prochains jeux Bullfrog et à leurs auteurs géniaux. D'ailleurs un de nos confrères anglais, PC Zone, y est carrément allé d'un supplément de 36 pages traitant uniquement de ces prochains titres Bullfrog. Comme je les comprends ! Les quelques pages qui suivent sont là pour, à votre tour, vous faire mourir d'impatience.


SYNDICATE WARS

Bullfrog


RPL IMPORTS
SYNDICATE WARS
THEME HOSPITAL
DUNGEON KEEPER
CREATION
DUNGEON KEEPER

Reportage

Bullfrog



You know I'm bad, I'm bad, you know it ! Who's bad ?

Dungeon Keeper

Avant de commencer à écrire ce texte, j'ai dû m'imposer un petit défi pour tenter de sauver sa lisibilité : ne pas trop le truffer de superlatifs. Il faut dire que face à Dungeon Keeper, le vocabulaire de tout joueur normalement constitué s'appauvrit soudainement pour finalement se réduire aux quelques "génial", "super", "nom de Dieu" et autres "waou", "hou la la", ou "bah mince".

Les chocs causés par Dungeon Keeper sont multiples, joyeusement progressifs. Tout d'abord le thème, et la particularité de vous y faire jouer le grand méchant des grands méchants, laisse pousser un soupir de contentement : enfin un jeu qui va rompre avec les habituels clichés développés maintes et maintes fois dans le domaine des softs inspirés de Dungeons & Dragons. Puis l'aspect technique, avec un tout nouveau moteur 3D qui relègue aux oubliettes ce qui s'est fait dans le genre au stade des balbutiements. Et enfin l'aspect sonore, aussi bien la bande-son que les bruitages, qui là encore sentent bon le nom de Dieu de professionnalisme. Et encore, je ne vous parle pas de l'intelligence des personnages qui évoluent dans Dungeon Keeper, ni de la beauté du graphisme, du design de l'ensemble et des animations tordantes des personnages. J'ai dit que je n'en parlais pas, voilà, pas pour l'instant du moins, pas tout en vrac, pas sans précaution, pas sans vous prendre lentement par la main et vous emmener délicieusement dans les labyrinthes érigés en murs à la sauce génie qui composent Dungeon Keeper. Le choc serait trop brutal, il faut y aller en douceur.





Du bonheur d'être une sale ordure

Les héros aux mâchoires carrées, aux musculatures parfaites, aux habits de lumière arrogants commencent à nous les gonfler. En tout cas Peter Molyneux, grand pape de Bullfrog et ses collègues ne peuvent plus les sentir. Marre de les voir entrer la tête haute, l'épée à la main, dans les couloirs caverneux des souterrains de nos jeux vidéo, et se servir en trésors comme s'ils étaient au supermarché. Marre de les voir découper en rondelles ces pauvres monstres qui tentaient, tant bien que mal, de protéger les objets dorés malencontreusement déposés à leurs pieds. Ras le bol de les voir toujours sortir victorieux, de les voir s'auto-congratuler en fin de niveau, en fin de jeu, pour









Les héros flamboyants peuvent commencer à trembler.



finalement se reposer calmes et sereins en attendant la prochaine mission et la prochaine conquête qu'ils savent gagnées d'avance. Terminé ce temps-là, les héros flamboyants peuvent commencer à trembler, Bullfrog leur a préparé un monde qui va leur donner du fil barbelé à retordre.

Maître des mouches et autres cafards

Dans Dungeon Keeper, vous n'incarnez donc pas les héros, pas même les méchants, mais le Donjon lui-même. Vous êtes l'entité maléfique qui vient de s'installer dans le calme pays. Vous êtes le Mal, bien décidé à tenter tous les habitants de la région, et surtout à les massacrer ou les convertir au côté obscure de la force, si vous me permettez cet anachronisme. Vous commencerez par construire, creuser vos galeries, vos salles. Le jeu flirte alors joyeusement avec le monde de Sim Machin, entièrement animé et entièrement en 3D s'il vous plaît. Définissez des zones à la souris, dessinez les couloirs, et hop ! des petites créatures laborieuses tout à votre service passent au travail, la pioche à la patte. Bientôt il faudra placer des salles du trésor, et bien sûr des pièges, un peu partout.

Vous n'êtes pas encore un maître du Mal très puissant, vous ne disposez donc pas encore de nombreuses créatures à votre service ; tout juste quelques grosses bestioles : cafards, araignées ou mouches, les trois en version géante. Mais bientôt des aventuriers avides de trésors, ou mûs par trop de foi en la bonté du monde, viendront traîner leurs pauvres armures dans vos galeries. Vos charmantes bestioles se feront alors une joie de les massacrer et de les dépouiller. Vous serez plus riche, plus puissant. Peut-être même réussirez-vous à faire un magicien prisonnier : un petit tour en salle de torture, et le voilà converti à votre cause. Installez-le alors dans une salle, tout seul, et vous profiterez de ses pouvoirs.

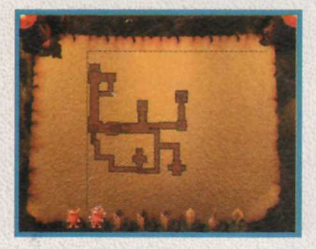
Au fur et à mesure, vous étendrez vos galeries, votre pouvoir maléfique













grandira, et vous pourrez faire appel à d'autres ignobles créatures, plus intelligentes et surtout plus sournoises. Démons, Trolls, Vampires, Fantômes, Sorciers et Dragons déambuleront bientôt dans votre repaire, prêts à sauter sur les pauvres aventuriers qui auront eu la mauvaise idée de franchir votre porte.

Un Sim Donjon d'la Mort en quelque sorte. Vous êtes le maître designer, et à tout moment vous pouvez donner des ordres à vos créatures, construire de nouveaux pièges, tout en ricanant horriblement bien sûr. Le cadeau jouissif étant de regarder, à votre guise, les gentils s'engouffrer chez vous. Suivez-les alors, avec une totale liberté de l'affichage, des zooms, des orientations des graphismes en 3D, et admirez vos charmantes créatures leur faire la fête. Mais ce n'est pas tout. Cela aurait été beaucoup trop simple pour les esprits torturés de messieurs Bullfrog, ils en veulent toujours plus. Un jeu en un ? Pfff, pas assez !

Démons, Trolls, Vampires, Fantômes, Sorciers et Dragons déambuleront bientôt dans votre repaire.

Un moteur 3D exceptionnel

Pour ceux qui aiment vraiment l'action, regarder les gentils ennemis se faire égorger est loin d'être suffisant. Le voyeurisme c'est sympa, mais nous autres, nous sommes des poly-pervers. C'est qu'on veut avoir du sang sur les mains, mon bon monsieur ; sur nos mains à nous, même. Et paf, Dungeon Keeper répond une fois de plus à nos attentes ignobles, puisque vous aurez le loisir et la joie d'incarner n'importe quel monstre de votre Donjon. Ainsi, quand les Gentils Héros foutront les pieds dans votre domaine, vous leur foncerez dessus en personne, le jeu se transformant alors en classique clone de Doom.

Ambiance flippante à souhait

Pardon, petite précision tout de même, le pauvre Doom est tout de même sacrément enfoncé, techniquement parlant. Parce que le moteur 3D développé ici par Bullfrog est loin devant tous les jeux du genre sortis jusqu'à maintenant. Premièrement, sa rapidité, sa fluidité de mouvement exemplaire. Ensuite, les éclairages affichés en temps réel, avec ombres qui bougent et tout et tout. Simplement superbe. Et enfin, regardez bien les photos, et vous constaterez que les murs ne sont pas bêtement droits. Cela aurait été complètement absurde pour un jeu qui se passe dans des grottes taillées à la pioche.

Musiques et bruitages sont l'œuvre de Russel Shaw, qui est musicien chez Bullfrog depuis Syndicate. L'ambiance qui se dégage de ses compositions est flippante à souhait. Et paf, je termine avec les modes multijoueurs qui, pour les chanceux qui peuvent se permettre le jeu en réseau, poussent Dungeon Keeper encore plus loin dans le monde du génie. Sur une même carte, plusieurs joueurs peuvent construire des Donjons, et décider de s'affronter ou

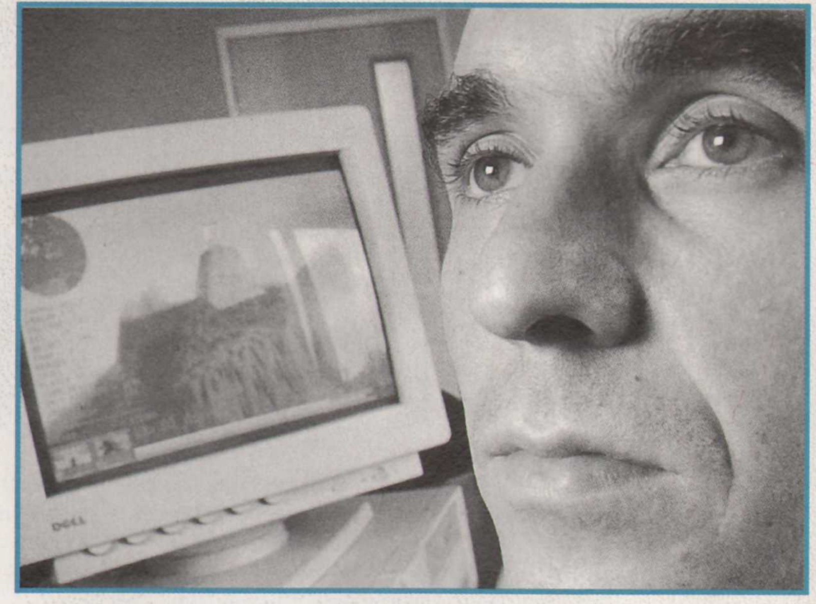


de s'entraîner face aux arrivées de gentils héros. Pas mal ! Les héros peuvent d'ailleurs êtres joués par un ou plusieurs autres joueurs humains. Encore mieux ! Et enfin, Dungeon Keeper proposera des options vouées à Internet ; pour jouer à plusieurs donc, sans avoir de réseau, mais surtout pour uploader vos Donjons et permettre à des joueurs du monde entier de tenter d'en ressortir vivants en temps que héros. Vous vous transformez alors – presque – en créateur de jeu vous-même.

Dungeon Keeper est un jeu très impressionnant, incroyablement allé-chant même s'il n'est pas encore terminé, ce qui ne devrait plus tarder maintenant puisqu'il est prévu pour la fin du mois de juin. Bientôt, en fait, et pourtant dans trop longtemps tant il y a de quoi être impatient de mettre la main dessus.



Peter Molyneux visionnaire et âme de Bullfrog.



Peter Molyneux est obsédé par les jeux, tous les jeux. Il ne pense qu'à ça. Dans son bain. Quand il dort. Dans la rue. Où qu'il soit, son cerveau passe le plus clair de son temps à inventer des jeux, à trouver des idées de designs, de scénarios. Pas étonnant après ça d'apprendre que Peter Molyneux est à l'origine de plusieurs jeux qui ont révolutionné le milieu à leur sortie.

> "Je pense que Dungeon Keeper est le meilleur jeu sur lequel j'aie travaillé jusqu'à maintenant"

L'aventure Bullfrog commence en 1987, alors que Peter et son associé Les Edgar, lassés de développer des applications semi-pro pour Amiga, décident de créer des jeux. Leur premier titre s'appelle Populous, rien que ça. Pour un premier coup, c'est un coup de maître. Déjà, on sent la maîtrise du design, l'importance placée dans le plaisir de jeu plus que dans la poudre aux yeux. Le style Bullfrog se met en place.

Si les jeux Bullfrog sont si originaux, c'est en grande partie grâce à Peter Molyneux : il est à l'origine de la plupart des idées de départ qui ont mené aux produits finis. Et il en a des tonnes en réserve. De plus, il n'hésite pas à mettre la main au clavier pour programmer lui-même les idées qui lui tiennent à cœur, comme Populous, Theme Park, ou en ce moment Dungeon Keeper.

"Je pense que Dungeon Keeper est le meilleur jeu sur lequel j'aie travaillé jusqu'à maintenant", dit-il. Bah mince, avec ça on peut s'attendre au meilleur. Hormis l'idée de départ qui lui a été inspiré par l'engouement récent pour les méchants, notamment dans les films hollywoodiens ("Reservoir Dogs", "Pulp Fiction"...), Dungeon Keeper est né de l'envie de ressaisir un genre qui se mourait : *"Tous les jeux inspirés de Donjons & Dragons sont identiques. Ils sont tous exactement pareils. C'est forcément une motivation importante et tentante pour faire mieux"*.

Depuis 1989, Peter Molyneux prétend que les jeux en réseau "seront incontournables". À l'époque, on lui riait au nez ; maintenant, il suffit de regarder les titres qui ont du succès auprès du public (Duke Nukem, Command & Conquer, Warcraft) pour se rendre compte qu'il avait raison. Dungeon Keeper est donc résolument orienté multijoueur, et notamment Internet. *"Vous avez déjà joué aux MUD sur Internet ? - C'est de la daube."*, dit-il. Du coup, Dungeon Keeper se retrouve avec un autre défi à relever – il adore ça le Peter Molyneux – et Dungeon Keeper, son bébé favori, proposera des options pour le Net.

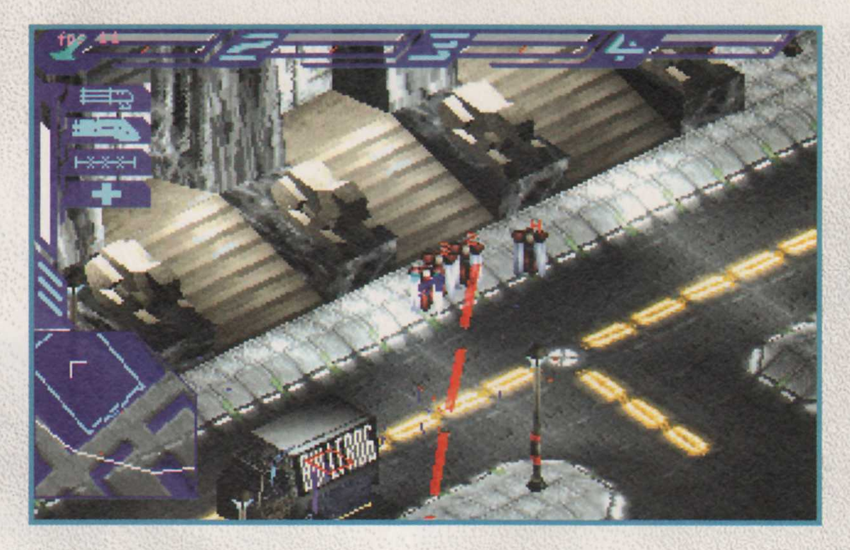
Quand on lui parle du retard pris par Dungeon Keeper qui était annoncé pour Noël dernier, Peter Molyneux nous dit : *"Je veux juste que Dungeon Keeper soit le meilleur jeu qui ait été réalisé par Bullfrog. L'autre jour, nous en avons fait quelques parties, pour tester, et il y avait un petit détail qui me chiffonnait"*. Voilà un autre secret tout bête, mais trop souvent négligé : le perfectionnisme. Et perfectionnistes, les Bullfrog, ils le sont.



Les membres de Bullfrog joyeusement responsables de la création de Dungeon Keeper (de gauche à droite) : Peter Molyneux (producteur), Russel Shaw (musicien), Barry Meade (designer de niveaux), Simon Carter (programmeur principal), Mark Healey (graphiste), Glenn Corpes (programmation), Sean Masterson (designer niveaux), et Darren Thomas (graphiste).



Plus violent, plus sanglant, plus délirant, que Syndicate premier du nom.



Syndicate Wars

Rares sont les jeux qui décrivent des mondes calmes et paisibles où tout va pour le mieux. Des mondes habités par des gens gentils, des facteurs souriants, des promeneurs avenants et des enfants qui jouent, rieurs, dans les rues. C'est rare, parce que pour qu'il y ait jeu, bien souvent, il faut qu'il y ait drame, danger. Ce qui permet au joueur d'entrer en piste et de sauver tout le monde. On connaît le principe. Mais rares également sont les jeux qui décrivent des mondes aussi sombres et pessimistes que Syndicate.



Attendez, ce n'est rien, voici Syndicate Wars, trois ans après, encore plus noir, glauque, sinistre, et surtout plus violent que son prédécesseur. Bien plus violent, et c'est tant mieux. Dans le premier Syndicate, après une guerre interminable entre syndicats, vous aviez réussi à contrôler le monde tout entier pour la gloire d'Eurocorp, votre syndicat à vous. Tout allait merveilleusement bien dans le pire des mondes : les gens totalement contrôlés et moutonisés grâce aux circuits Persuadertron implantés derrière leur nuque ne se rendaient compte de rien. Et Eurocorp devenait de plus en plus puissant.

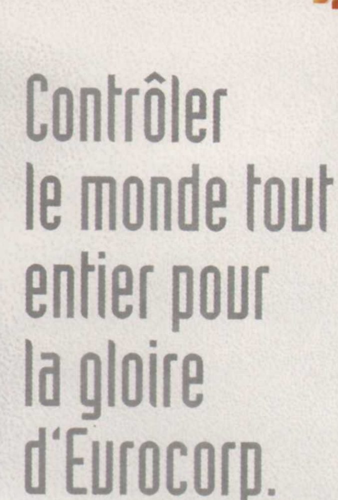
Tout va mal dans le pire des monde

Dix ans après, là où commence Syndicate Wars, tout s'écroule pour Eurocorp. Un virus infernal se promène sur le système Worldnet, et fout l'économie et l'organisation de votre syndicat en l'air. C'est le souk total, tout s'écroule. C'est le chaos. S'ensuivent de nouvelles guerres globales. Dans Syndicate Wars, le joueur peut choisir son camp parmi trois différents : le Syndicat Eurocorp, donc, pour essayer de regagner le pouvoir ; l'Église de la Nouvelle Époque, des fanatiques religieux ; ou bien de simples anarchistes-terroristes qui prennent les armes sans raison particulière, si ce n'est pour mettre le boxon. Selon le camp choisi, différentes missions sont proposées, et même différentes armes. Seul point commun : la mort et la destruction.

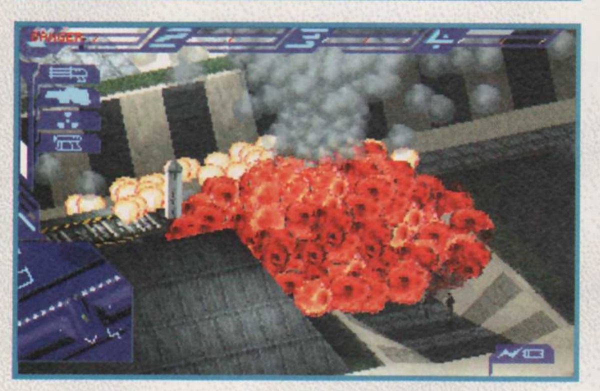
Il suffit de se plonger dans une mission de Syndicate Wars pendant quelques secondes seulement, pour que bientôt tout se transforme en feu d'artifices. Ça tire dans tous les sens, et surtout, les explosions se succèdent à un rythme effréné. Et pas n'importe quelles explosions, les plus réalistes et destructrices jamais réalisées dans un jeu. Les énormes bâtiments qui composent les villes pètent en tous sens, et s'écroulent dans des animations d'un réalisme et d'une vio-





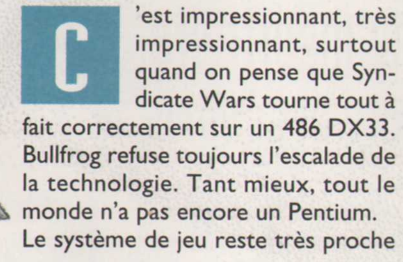


Contrôler le monde tout entier pour la gloire d'Eurocorp.



lence incroyables. C'est beau à regarder, nom de Dieu. Ces bâtiments ont entièrement été désignés à l'aide de 3D Studio, puis colorisés, texturisés et éclairés à l'aide d'outils made in Bullfrog. Le résultat ? Étonnant de beauté. Car Syndicate Wars, contrairement à son ancêtre en 3D isométrique fixe, profite des toutes dernières techniques 3D développées chez Bullfrog. Tout est affiché en temps réel, et le joueur peut choisir son angle de vue, tourner à 360 °, zoomer en avant, en arrière. Le tout s'animant avec une fluidité irréprochable.

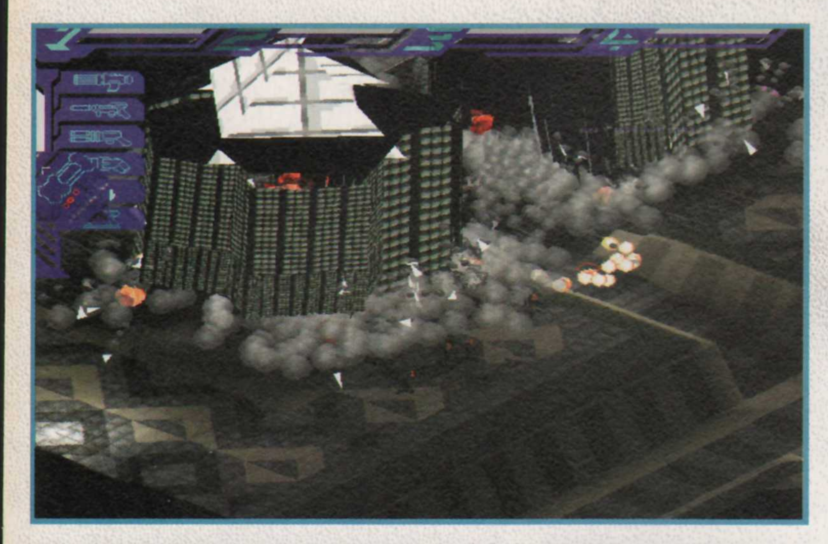
Des explosions de tous les côtés

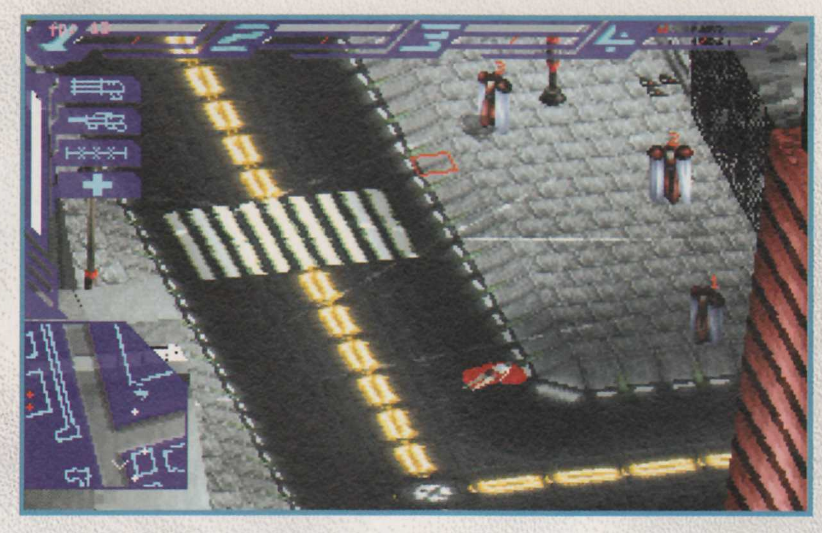


C'est impressionnant, très impressionnant, surtout quand on pense que Syndicate Wars tourne tout à fait correctement sur un 486 DX33. Bullfrog refuse toujours l'escalade de la technologie. Tant mieux, tout le monde n'a pas encore un Pentium. Le système de jeu reste très proche de Syndicate-Tout-Court : vous dirigez un personnage chef d'un groupe de quatre, et les trois autres sont contrôlés par l'ordinateur qui tient compte de vos actions pour prendre des décisions. Si vous attaquez un groupe, paf, pas bête le PC, les trois autres coyotes se mettent à tirer comme des forcenés également. L'intelligence artificielle de Syndicate Wars a largement été améliorée par rapport au premier épisode. Fini les personnages qui restent coincés ou qui prennent des chemins longs et absurdes pour se rendre où vous l'ordonniez.

Bien que résolument bourré d'actions, Syndicate Wars est également un jeu de stratégie, il faudra réfléchir avant d'agir pour arriver au bout des 50 missions qui seront proposées dans le jeu. Mais cela vaut le coup de s'accrocher, ne serait-ce que pour découvrir de nouvelles villes tant elles sont jolies. Le design des bâtiments est vraiment brillant, absolument virtuose. Et regardez-moi ces courbes, hum, rare non ? Les routes tournent, sont bombées ; les immeubles aussi peuvent avoir des courbes. On est bien loin des bêtes blocs rectangulaires avec une petite poignée de couleurs.











Si vous êtes vraiment agacé par vos ennemis, vous pourrez les massacrer encore plus méchamment en les écrasant, par exemple ; car dans Syndicate Wars, il est possible de piloter des véhicules : tanks, transporteurs de troupes, etc. Foncez dans une foule d'innocents avec ça, et c'est la crise de fou rire sadique assurée. Un véritable bowling.Comme dans tous les nouveaux jeux Bullfrog, Syndicate Wars a également été longuement étudié pour être joué par plusieurs joueurs simultanément. En réseau pour l'instant, et très bientôt par Internet.

Voilà, avant de pouvoir s'armer de gros lasers et de canons, il faudra s'armer de patience puisque Syndicate Wars sur CD-Rom PC ne devrait pas sortir avant le mois de septembre.

Missiles à tête chercheuse, mines et autres lasers rasoirs délicieux d'ignominie.

La folie meurtrière s'empare des foules

Dans Syndicate, le joueur avait déjà une vaste panoplie d'armes à se mettre sous la dent. Encore plus vaste s'il possédait le data-disk qui a suivi la sortie du jeu. Mais ce n'est rien comparé à ce que Syndicate Wars vous proposera. Nous seulement il y en a plus, mais elles sont beaucoup plus délirantes et meurtrières. Entre autres, apparition de missiles à tête chercheuse, de gaz hilarants ou assommants, de différentes mines et autres lasers rasoirs absolument délicieux d'ignominie. Et encore, je ne vous parle pas des armes secrètes que vous découvrirez en cours de jeu. Ça, je ne peux pas en parler, ce serait exagéré, tout de même.



Habillés comme leurs personnages, voici l'équipe qui développe Syndicate Wars (de gauche à droite): Ian Shaw (programmeur), Sean Materson (designer de niveaux), Russel Shaw (musicien), Mike Diskett (programmeur principal), Peter Molyneux (producteur) et Mike Man (graphiste).



Fonds marins au fond de l'espace

Creation



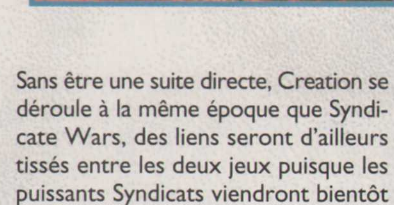


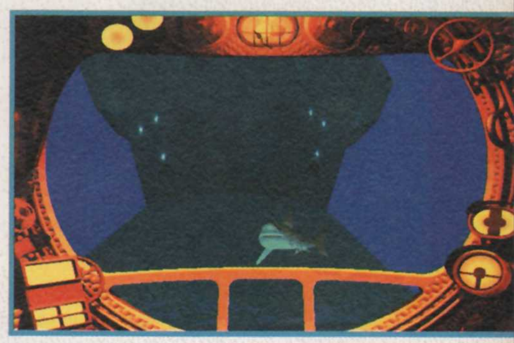


La Terre est en bien mauvais état. Après des centaines d'années de pollution intensive, de guerre et de pêche acharnée, les fonds marins sont totalement détruits. Plus un seul être vivant n'y évolue, rien. Par chance, les données ADN de pratiquement toutes les créatures connues, provenant aussi bien de la faune que de la flore, ont été stockées. Autre coup de bol, une planète recouverte d'eau a été découverte, l'opération de terraformage est maintenant terminée. L'opération Creation est montée, une mission doit partir sur cette planète miracle et faire revivre là-bas toutes les espèces disparues sur notre planète à cause de notre négligence.

Sans être une suite directe, Creation se déroule à la même époque que Syndicate Wars, des liens seront d'ailleurs tissés entre les deux jeux puisque les puissants Syndicats viendront bientôt mettre leur nez sur la planète Creation.

Le joueur est responsable de l'opération Creation, et le voilà parti pour un voyage de 25 ans, quittant la planète Terre, vers cette autre planète recouverte d'eau. Une fois sur place, il découvrira malheureusement que pendant son voyage la technologie terrienne a bien évolué, et du coup les Syndicats sont déjà sur place, au fond des océans. Que viennent-ils faire ? Il se trouve que les fonds marins de la planète Creation regorgent d'algues aux propriétés étranges qui intéressent les Syndicats à des fins militaires. Vous qui partiez pour une mission écologique, vous êtes maintenant embarqué dans une véritable guerre sous-marine.



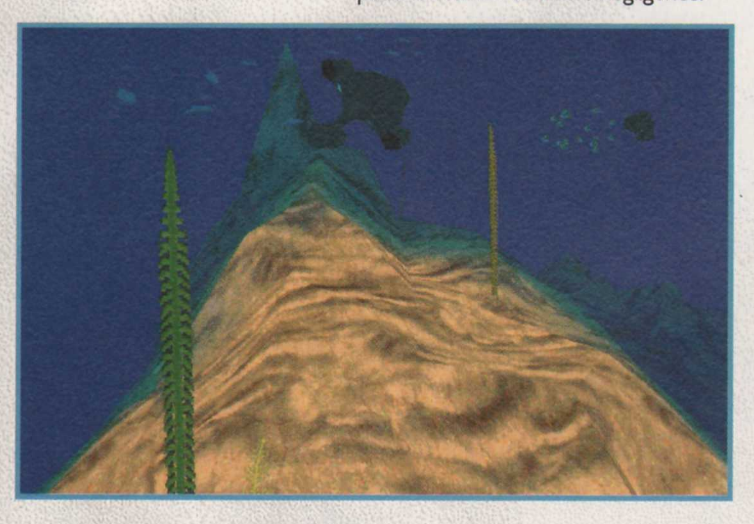


A la tête d'une armée de dauphins

A la fois jeu d'arcade, puisque le joueur dirige un sous-marin futuriste dans des décors 3D calculés en temps réel ; et jeu de stratégie, puisque vous disposerez d'une armée de dauphins très intelligents et capables de tout faire pour lutter contre les Syndicats. L'environnement du jeu, le graphisme superbe et le scénario poussé font de Creation un jeu très prometteur. Un jeu qui a bien le temps de s'améliorer encore, puisqu'il ne sortira pas avant janvier 97 sur PC CD-ROM.







Une mission écologique qui se transforme bientôt en cauchemar.

Cette fois, vous n'allez pas essayer de tuer des gens, mais de les sauver.



Theme Hospital





Voici le deuxième volet de la série "Theme" de Bullfrog, série qui avait été ouverte avec Theme Park, excellent jeu de gestion de parc d'attractions. Les petits malins l'ont déjà compris, Theme Hospital balance le joueur à la tête de la gestion d'un hôpital. Carrément.

Laissez-moi vous prévenir tout de suite, si un jeu qui se déroule dans un hôpital peut sembler un peu tristouille au premier abord, c'est sans compter sur l'imagination débordante des coyotes de Bullfrog, et surtout de leur humour un peu cinglé. Les maladies que vous serez amené à soigner dans votre hôpital sont bien loin de celles que vous avez eues étant môme. Pas plus de cancer ou de sida, que de fièvres exotiques ou de tourista, que non de non. Ici, place au délire. Les malades de Theme Hospital souffrent de têtes qui enflent comme des ballons de baudruche, de pousses de poils qui les font ressembler à des yetis, d'irradiations qui les transforment en masses vertes fluorescentes. Bref, des maladies plus imaginaires qu'autre chose, ce qui colle beaucoup mieux avec le style graphique du jeu, très cartoon.







Du maçon au chirurgien, en passant par le gestionnaire



Mais Theme Hospital est un jeu de gestion, entièrement graphique, en haute résolution, très coloré, c'est





Ici les malades souffrent de têtes qui enflent comme des ballons de baudruche, de pousses de poils qui les font ressembler à des yetis, et d'irradiations qui les transforment en masses vertes fluorescentes.

vrai, mais c'est un soft de gestion. Ne nous leurrons pas plus longtemps, votre but en temps que directeur d'hôpital est de vous en mettre plein les fouilles. Point. Et pour cela, vous devez attirer le plus de clients possible. Et pour les attirer, vous devez avoir bonne réputation. Et pour avoir bonne réputation, il faut bien soigner les malades précédents. Sans compter que vous devrez avoir des talents d'architecte, en plus d'être un bon gestionnaire. Car c'est vous qui allez entièrement construire l'hôpital, en plaçant une salle d'attente ici, des couloirs là, des salles d'opérations par là-bas, etc. Tout cela compte énormément également pour le bon fonctionnement de votre hôpital : celui-ci doit être efficace, les gens doivent s'y retrouver, s'y sentir à l'aise. Theme Hospital est absolument hilarant, surtout grâce aux animations cinglées des personnages. Et le jeu semble diablement intéressant, beaucoup plus que Theme Park qui était déjà pas mal. D'autant que Theme Hospital pourra se jouer en réseau ou par modem. Plusieurs joueurs s'affrontent alors, dans une même ville, avec chacun son hôpital en concurrence avec les autres. Coups vaches en perspective.

On reparlera de Theme Hospital. Tiens, on a encore le temps puisque le jeu ne sortira sur PC CD qu'en novembre prochain.

L'équipe sanglante de Theme Hospital (de gauche à droite): Jo Rider (graphiste), Gary Carr (graphiste principal), Mark Webley (producteur, chef de projet), Matt Sullivan (programmeur).





Los Angeles salon





L'Electronic Entertainment Expo, surnommé l'E3, est le plus gros salon consacré aux jeux vidéo. Los Angeles a accueilli 5 ha de pixels en folie pendant trois jours. La tendance du moment, c'est le grand retour de l'interactivité. Après les débordements des biens mal nommés "films interactifs", le "game play" fait un retour en force.

La mode est aux jeux en réseau local ou sur Internet (Command & Conquer de Westwood, Ultima de Origin sont annoncés sur le Web). Depuis la découverte des produits multijoueurs - brèche ouverte par Doom - les joueurs veulent se mesurer à des adversaires dignes de ce nom, des adversaires qui réagissent comme eux, avec les mêmes pulsions, la même stratégie. Des adversaires humains, quoi. Du coup, l'autre tendance, à surveiller de près, c'est l'arrivée de produits à l'intelligence artificielle plus aiguisée, mieux maîtrisée aussi grâce à l'application des dernières trouvailles en matière de cognition.

Certains produits, sur lesquels nous reviendrons, devraient utiliser très prochainement le principe du réseau neuronal, prouesse rendue possible par la capacité des Pentium.

La boucle est bouclée : neuronal, local ou global, l'avenir du jeu passe par le réseau.Et puis c'est l'explosion de la 3D, des cartes 3D plus précisément. C'est beau, c'est rapide et ça va révolutionner le jeu sur PC.

L'E3, c'est dix fois le SuperGames avec des moyens totalement hallucinants. Répartis dans trois halls différents, les éditeurs se battent à coup de milliers de dollars pour imposer leur marque auprès des professionnels. Certains font cependant preuves d'originalité, comme Scavenger dont le stand était gardé par une petite araignée métallique...



LucasArts

LucasArts compte parmi les sociétés les plus intéressantes du moment. Après avoir subi quelques revers avec Full Throttle et The Dig, la politique actuelle est de revenir vers des jeux au gameplay très travaillé. Heureusement, la diversification de cette société en expansion et la volonté de faire de nouveaux types de jeux, se soldent aussi parfois par de vrais succès comme Dark Forces. Les prochains jeux à venir en sont aussi la preuve. Je vous laisse juger par vous-même...

Dark Forces II
Jedi Knight

Bon alors là je dis chapeau ! Non content d'avoir réalisé l'excellent Dark Forces, le meilleur jeu d'action/aventure "à la Doom" (cela n'engage que moi), les dieux vivants de Lucas nous ont concocté une suite à se taper le cul par terre, rebondir une fois, et se retaper le cul par terre. On me dit toujours que j'exagère, mais "dieux vivants" est vraiment le mot. Le moteur 3D haute résolution est sans aucun doute le meilleur du moment. Même Duke Nukem est en dessous, c'est dire ! Il est archi-rapide, on ne peut plus fluide, et il gère toujours les effets de profondeurs. Fini les effets de pixellisation lorsque l'on s'approche trop près d'un mur ou d'un adversaire. Cette fois-ci, un algorithme de flou a définitivement écarté cet écueil.

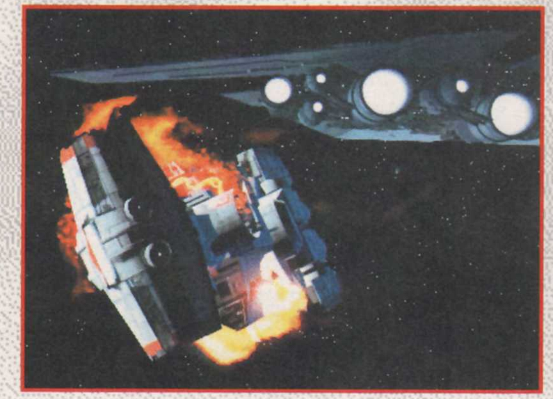
Jedi tu seras.

Pour donner du réalisme aux personnages, ceux-ci ont été réalisés en polygones et texturés. Déjà, il faut reconnaître qu'on reste pantois ! Mais non content d'avoir réaliser ces progrès, Lucas nous a pondu un scénario à la hauteur du reste. Il réintègre les Jedi dans l'univers du jeu ! Vous incarnez toujours Kyle Katarn et devrez lutter contre 7 Jedi passés du côté obscur de la Force, en les empêchant de mettre à jour la tombe d'un maître dans la vallée des Jedi. Pour ce faire, vous devrez apprendre à maîtriser la Force afin de devenir vous-même un chevalier Jedi. Et tout ça à grands coups de sabre laser ! Autant dire qu'on en rêvait depuis des années ! Les séquences vidéo intermédiaires sont complètement originales, et les acteurs professionnels incarnant les Jedi sont très bien choisis. La possibilité de jouer en réseau a été ajoutée comme la cerise sur le gâteau. Avec tout ça, nous n'avons plus qu'une seule envie : JOUER encore et encore. D'ici là, réfléchissez bien car il vous faudra choisir vers quel côté de la Force diriger votre personnage. "Toujours se souvenir, trop facile obscur le côté est".

STANDARD : PC CD-ROM ACTION
DÉVELOPPEUR : LUCASARTS
ÉDITEUR : UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE : HIVER 96



La suite de Dark Forces ? Ben ils vont devoir s'accrocher chez Lucas avec Quake et Duke Nukem ! Même pas vrai. Si le principe du soft n'a rien de révolutionnaire, le moteur 3D est totalement incroyable, aucune comparaison possible avec ce qui existe à ce jour ! Ça tue grave de chez grave.

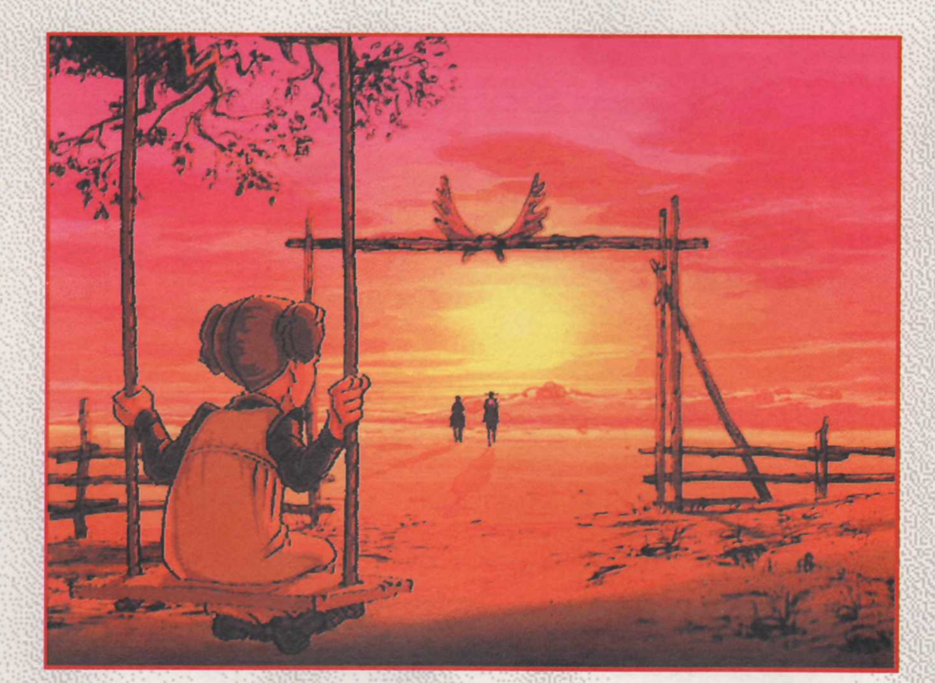




Outlaws



C'était un soir d'été, la poussière dans les yeux, je pouvais entendre le tournoiement des vautours au-dessus de ma tête. Soudainement, j'ai su qu'à ce moment précis il allait tirer...". Sergio Leone, "Les douze mercenaires", western-spaghetti : mélangez tout ca, ajoutez deux programmeurs et designers fous de Far West, et vous obtenez Outlaws. Ouaip' garçon ! Ce projet d'envergure est une révolution chez Lucas Arts. Il intègre un jeu d'aventure classique, un jeu d'action dans des décors précalculés, et un jeu 3D reprenant le moteur de Dark Forces. Vous incarnez l'ancien marshall James Anderson, craint dans toute la région du Missisippi. À la recherche des pires crapules, vous évoluerez dans des décors superbes inspirés des films des années 60 et des archives photos du ranch Lucas.



La psychologie de votre personnage n'étant pas très simple, cette quête du méchant remettra en question votre propre point de vue sur la vie et la mort, l'amour et la haine, etc. Outlaws est une sorte d'alambic où toutes ces données vont se mélanger, et d'où sortira, on l'espère, un grand jeu. En tout cas, la simple idée de me faire un duel en 3D dans une ville de l'Ouest me laisse rêveur... Au fait, vous ai-je déjà dit "qu'on n'aime pas les étrangers dans cette ville... étranger !".

MACHINE : PC CD-ROM
GENRE : AVENTURE
DÉVELOPPEUR : LUCASARTS
ÉDITEUR : UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE : HIVER 96









Mortimer
& the Riddles of the Medallion



Articulé autour de la sauvegarde des animaux, cet éducatif permet aux plus jeunes d'apprendre en s'amusant. À bord d'un escargot géant qui vole, vous devrez libérer des animaux transformés en pierre par un terrible sort (NDLR : Ça y est, Morgan a pété les plombs. Un salon, et pffuit !). Chacune de vos quêtes se déroule sur un continent du monde et vous permettra de récupérer une partie du médaillon pour lever cette malédiction. Les séquences de jeu se divisent en puzzles et dialogues avec certains animaux et en shoot'em up 3D dans des décors précalculés. Le graphisme sublimissime du soft, la haute définition des images, les musiques très sympa et la simplicité d'utilisation et d'installation font de Mortimer un produit incontournable.

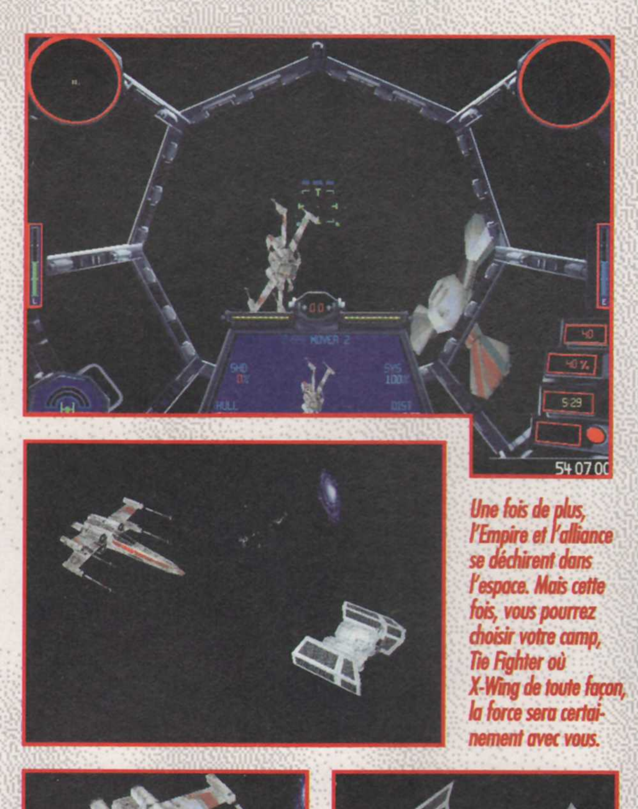
MACHINE : PC CD-ROM
GENRE : EDUCATIF/AVENTURE
DÉVELOPPEUR : LUCASARTS
ÉDITEUR : UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE : HIVER 96



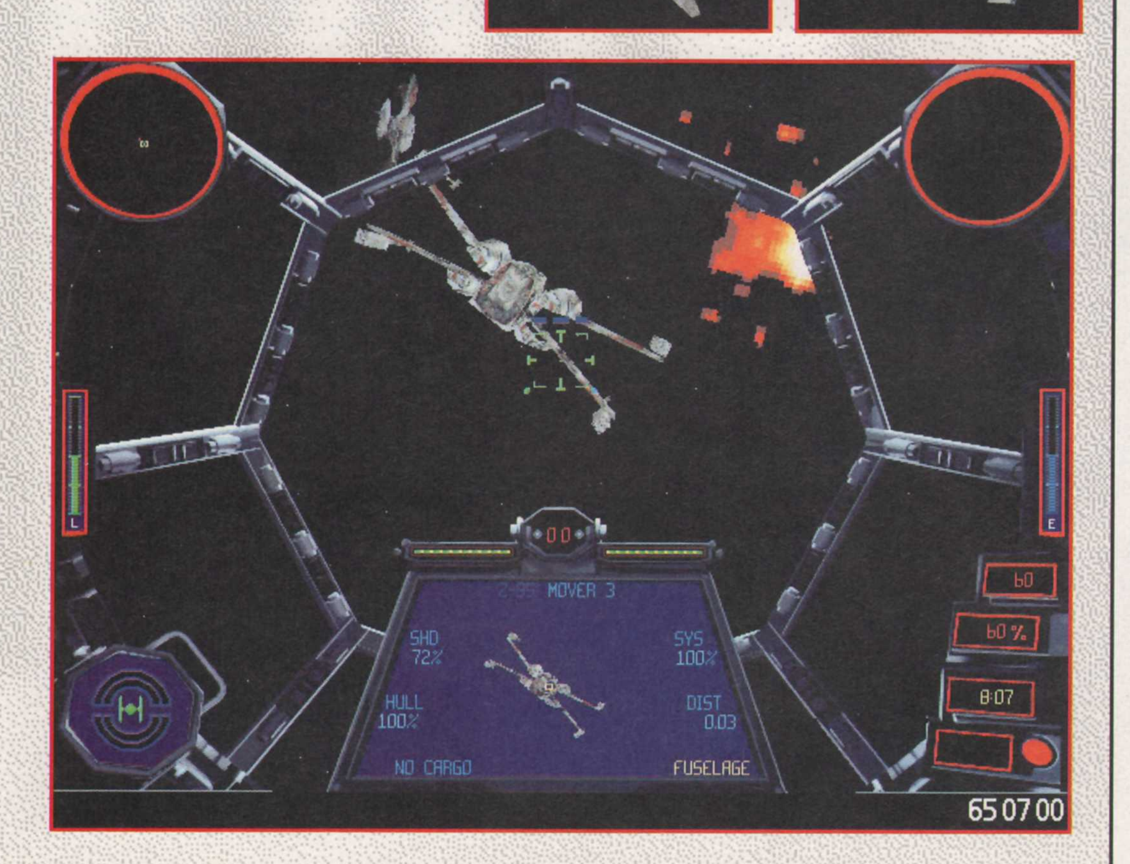
X-Wing vs Tie Fighter

Le nouveau volume de la série X-Wing sort bientôt. Le principe de combat 3D dans l'espace à bord des vaisseaux de la Guerre des étoiles reste inchangé. Mais cette fois, plutôt que de jouer l'Alliance (X-Wing) ou l'Empire (Tie Fighter), vous pourrez jouer en réseau, par modem, ou en link en prenant le vaisseau de votre choix. Le graphisme a gagné, au passage, en qualité et est dorénavant plus fin. Le mapping, quant à lui, est mieux fini et rend les vaisseaux beaucoup plus réalistes. Le moteur de jeu s'est un peu amélioré et est un peu plus rapide et fluide. Avant de rentrer dans l'arène du combat à tout-va, vous pourrez vous entraîner sur de nouvelles missions destinées à un seul joueur. Similaire maintenant à des produits comme Wing Commander IV, il est à parier que l'option "multijoueur" de X-Wing vs Tie Fighter plaira à beaucoup d'entre vous. Moi je m'en fous, car je suis tout seul aux US... sniff !

MACHINE : PC CD-ROM
GENRE : SIMULATION
DÉVELOPPEUR : LUCASARTS
ÉDITEUR : UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE : HIVER 96



Une fois de plus, l'Empire et l'alliance se déchirent dans l'espace. Mais cette fois, vous pourrez choisir votre camp, Tie Fighter où X-Wing de toute façon, la force sera certainement avec vous.





Westwood





Ah... Lands of Lore 2... On vous en parle depuis très longtemps, trop longtemps même. On vous montre quelques images, on attend, on espère que cela va être génial, que le retard pris par les programmeurs en valait la peine... Cette fois ça y est, on l'a vu et on y a joué ! Attention, jeu de rôles de grande envergure.

Lands of Lore II : Guardians of Destiny

GENRE : JEUX DE ROLE
DÉVELOPPEUR : WESTWOOD STUDIOS
ÉDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 96

Complètement dans l'esprit du premier, LOL2 sera un jeu simple à utiliser mais pas simplet, nuance. L'interface permet de frapper ou de jeter des sorts d'un simple clic ; la gestion des objets se fait aisément, elle aussi, en prenant l'objet et en cliquant sur le personnage. L'idée forte est de mettre en avant le scénario et la jouabilité sans faire un jeu de rôles pénible où l'on passe son temps à gérer son équipement et ses points d'expérience. L'univers en 3D mappée est très réussi à l'extérieur comme à l'intérieur. Il faut dire que ce jeu présente plus de 20 types de décors différents (jungle, donjon, Cité des Anciens, etc.) et naturellement beaucoup plus de lieux. La gestion des lumières se fait en temps réel et évolue en fonction de l'environnement. Si par exemple une boule de feu passe dans un couloir, vous verrez les murs s'éclairer au fur et mesure de sa progression. Elle s'écrasera ensuite sur une porte en bois en laissant des traces de brûlures !

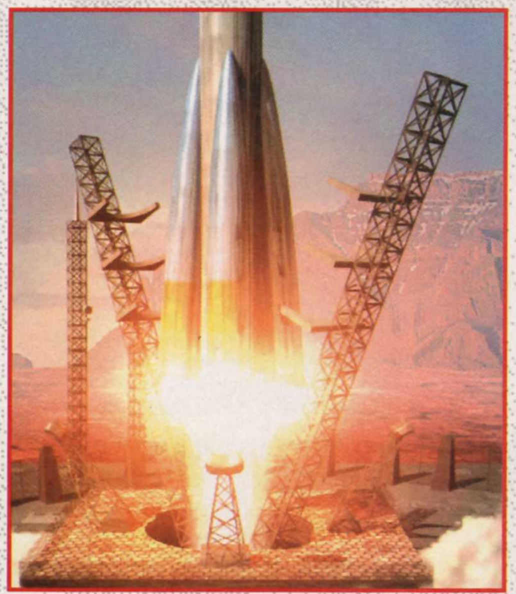
Dans cet épisode, vous allez incarner Luther, fils de Scotia, la sorcière décédée dans le premier épisode. Juste avant de mourir, celle-ci vous avait transmis ses pouvoirs et sa puissance, notamment la possibilité de vous métamorphoser. Mais hélas, vous n'êtes pas expérimenté dans la manipulation des runes, ce qui fait que vous ne contrôlez pas vraiment vos pouvoirs. De ce fait, si vous rentrez dans une taverne, il est probable que vous vous retrouverez métamorphosé en lézard magicien ou en énorme troll hideux (un pléonasme, ça !). Au début de l'aventure, vous pourrez décider de trouver un moyen pour "guérir". Et c'est là que cela devient fascinant car le jeu n'est absolument pas linéaire et dirigiste (NDLR : Ce qui changera agréablement du premier). Il est possible de faire prendre à Luther l'orientation que vous voulez ; par exemple, essayer de maîtriser vos pouvoirs ou tout simplement les faire disparaître. Tout le jeu est basé sur ce principe. Vous n'êtes ni bon ni mauvais, vous êtes tout simplement tel que vous voulez être.

On retrouve ce principe dans les dialogues avec les personnages. Aucun texte n'apparaît à l'écran. En fonction des actions que vous aurez effectuées, votre discours sera automatiquement adapté ainsi que les réactions des personnages de rencontre. Si vous tuez le frère de quelqu'un, et parlez ensuite à M. Quelqu'un, ce dernier sera plutôt enclin à engager le combat au lieu de faire du tricot avec vous. Autre exemple : si vous croisez un mendiant et lui donnez une petite pièce, le moteur du jeu en déduira que vous êtes compréhensif, attentif à votre environnement, etc. Toutes ces notions ne sont évidemment pas immuables et évolueront au gré de vos réactions. Quoi qu'il en soit, aucune action ne vous empêchera de finir le jeu. Seule la façon de réussir vos missions sera différente. De plus, les monstres rencontrés réagissent différemment : il fuient, sont peureux ou agressifs. Bref on parle, on parle et je vois déjà mon rédac chef vénéré me dire que c'est trop long et qu'il serait temps que cet article prenne fin (NDLR : Tsst... tout flatteur vit aux dépends de celui qui l'écoute !). Lands of Lore 2 est tellement incroyable et il y a tellement à dire... Retenez surtout qu'il est très riche et réellement génial. Lands of Lore 2 sera le jeu de rôles de l'année 1996 ! Pour le moment, profitez des superbes images et prenez votre mal en patience... Et je vous promets d'en reparler sous peu.













Command & Conquer :

Red Alert

Chez Westwood, comme d'habitude, on n'aime pas faire les choses à moitié ! Après Command & Conquer, les programmeurs se sont dit qu'un nouveau jeu basé sur le même moteur mais cette fois en Super VGA serait une bonne idée. Red Alert est le nouvel épisode de C&C, et place l'action dans un autre univers. Staline est en train de déployer ses troupes pour attaquer l'Europe. Vous allez donc contrôler les forces alliées et essayer de l'en empêcher. Comparativement à C&C premier épisode, de nombreuses améliorations ont été ajoutées. Tout d'abord, les graphismes sont fins et les cartes environ deux fois plus grandes. La possibilité de jouer en réseau (6 joueurs) ou par Internet a été implémentée. L'intelligence de l'ordinateur, ainsi que le nombre d'unités différentes (plus de 30 dont des chiens, des voleurs, des sous-marins, des mines, des espions, etc.), a été augmentée. Il est aussi possible de jouer contre 5 ennemis à la fois, de créer vos propres terrains et missions et de sélectionner un mode de difficulté pour adapter le jeu à votre niveau. Bref, Red Alert c'est mieux, c'est plus beau, ça fait plein de trucs en plus, et est-ce que ça pourrait aller me chercher un jus d'orange bien frais, hein ?

GENRE : STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR : WESTWOOD STUDIOS
ÉDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE : FIN 96









Command & Conquer Win 95

Dans la même veine que Red Alert, Command & Conquer pour Windows 95 intègre le S-VGA. Les missions restent inchangées, mais la possibilité de jouer en réseau (jusque 6 joueurs) ou à deux en link a été intégrée. Autre possibilité : jouer par le biais d'Internet. Westwood fournit avec le jeu un logiciel propriétaire d'IRC regroupant exclusivement les joueurs de Monopoly et de C&C 95. Du coup, si une petite envie de jouer vous prend au milieu de la nuit, vous pourrez aisément vous connecter et trouver quelqu'un pour vous affronter. Génial, non ?

L'affichage haute résolution apporte un confort incroyable : d'un seul coup d'œil, on visualise assez bien l'ensemble de la carte. Il s'agit d'une évolution vraiment plaisante. On peut se demander s'il n'aurait pas dû sortir la première version comme cela... Les fans devront donc payer une nouvelle fois, et ceux qui ne connaissent pas C&C doivent se précipiter sur cette nouvelle mouture.

STANDARD : PC CD-ROM
GENRE : STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR : WESTWOOD STUDIOS
ÉDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 96

D.R.



Blade Runner

D.R.



D.R.

Au détour des stands, Westwood présentait dans une salle privée le jeu événement de 1997 ! Le producteur de Blade Runner recherchait une société de jeu pour porter l'univers du film sur PC. Il a choisi Westwood, et on ne pourra pas le lui reprocher. L'association des deux devrait donner un résultat incroyable. Pour le moment, nous nous sommes engagés à ne pas trop en parler ; mais on peut dire qu'il s'agit d'un jeu d'aventure en S-VGA calqué sur l'univers du film. L'atmosphère pesante de Los Angeles est rendue à la perfection, et l'utilisation de la bande-son originale renforce cette impression. Vous incarnerez un Blade Runner à la recherche de répliquants. Il va sans dire que le scénario n'est pas aussi simple et mettra en relation de nombreux sentiments humains (amour, haine, position face à la vie et la mort, etc.). Les personnages 3D sont d'un rendu très fin, et il est difficile de croire qu'il ne s'agit pas de séquences précalculées. Fermons ce chapitre sur Blade Runner pour le moment... Soyez sûr que le jour venu, nous ne manquerons pas de vous en dire plus long !

STANDARD : PC CD-ROM
GENRE : AVENTURE
DÉVELOPPEUR : WESTWOOD STUDIOS
ÉDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE : COURANT 97



Unreal

télex

Le jeu POD d'UBI SOFT a lui aussi été développé pour MMX



Comme nous serons probablement les premiers à vous en parler, lâchons-nous : le prochain titre d'Epic MegaGames est une bombe !! C'est même, à mon avis, la surprise du mois. Le soft risque de figurer en bonne place parmi les jeux les plus attendus du moment. C'est une innovation pour la société, puisque c'est leur premier jeu en 3D avec vue à la première personne. Et ce sera l'un des premiers jeux utilisant le MMX d'Intel. Le soft étant toujours en développement, peu d'informations sont disponibles. On sait juste que ce sera "multijoueur" avec effets de lumière en temps réel. C'est prévu sous Windows 95, et aucune date de sortie n'est annoncée pour le moment. Une chose est sûre, les textures figurent parmi les plus belles jamais vues. Nous vous en reparlerons bientôt ainsi que de Firefight, un superbe shoot-em up aussi chez Epic.





GENRE : ACTION
DÉVELOPPEUR : EPIC MEGA-GAMES
SORTIE PRÉVUE : HIVER 96







La technologie MMX

La technologie MMX développée par Intel devrait être à l'honneur dans les mois à venir. La première machine à en bénéficier sera un Pentium, dont le nom de code est pour l'instant le P55C et qui sera disponible vers la fin de l'année. Vers 97, c'est une majorité de Pentium qui devraient l'intégrer d'office. Sous ce nom rébarbatif se cache en fait un set de 57 instructions destinées à accélérer certaines "boucles" coûteuses en temps machine dans les applications multimédias et de communication. En effet, d'après les concepteurs, alors que les "boucles" n'occupent que 10 % du code d'une application, elles peuvent nécessiter jusqu'à 90 % du temps d'exécution total. Les instructions MMX, en traitant les données en parallèle grâce à une technique appelée SIMD (Single Instruction Multiple Data), devraient apporter des gains en performance de l'ordre de 50 à 400 % selon les applications ! D'après Mark Rein, vice-président d'Epic MegaGames, "en utilisant les instructions MMX, nous sommes capables de manipuler le graphisme quatre fois plus rapidement et de permettre à nos jeux d'action d'être en 16,7 millions de couleurs alors que nous ne pouvions qu'être en 256 avant. Avec les meilleurs jeux consoles portés sous PC suite au Pentium, je vous laisse imaginer quels genres de jeux seront bientôt possibles grâce à la technologie MMX." En clair, on risque une nouvelle fois de devoir mettre la main au portefeuille. Un conseil : attendez la fin de l'année si vous voulez acheter un Pentium. Le MMX va devenir incontournable, surtout que Microsoft, l'allié naturel, compte bien le "supporter" avec son API Direct3D mais aussi avec ActiveMovie et son Compilateur Visual C++. De plus, Macromédia, Criterion, IBM et d'autres compagnies vont faire de même.





Sega La grande offensive sur PC

Dangereusement attaqué sur le front des machines 32 bits par Sony, Sega sort la grosse artillerie sur PC. Le constructeur japonais table sur une évolution du marché PC. L'arcade, qui représente pour le moment 2 petits pour-cent des jeux vendus sur ce standard, devrait avoisiner les 20 % à l'horizon 98 (d'après PC Data). Du coup, fini l'adaptation timide de quelques grands classiques Megadrive ; Sega convertit à tours de bras sa gamme de jeux d'arcade qui a déjà fait le bonheur des possesseurs de Saturn.

Une première fournée de cinq titres était présentée sur le show : **Virtua Fighter**, le célèbre jeu de combat 3D dans une version "mappée" inédite, **Daytona USA**, course de stock car qui fit sensation en son temps et **Virtua City PD**, adaptation du jeu de tir sur cibles Virtua Cop. Viennent s'ajouter à la liste deux softs nés sur Saturn : **Bug** !, un jeu de plates-formes 3D plutôt agréable mais un peu répétitif, et **World Series Base Ball 96**. À première vue, les conversions semblent assez fidèles à leurs équivalents Saturn. Trop même peut-être : Daytona USA présente les mêmes problèmes graphiques que la version Saturn, qui était, de l'avis unanime, assez décevante.

Tous ces titres, prévus d'ici la fin de l'année, nécessiteront un Pentium 90, une carte graphique PCI et Windows 95. Suivront en 1997 **Sega Rally** et **ManX TT Super Bike**, les deux courses autos vedettes du moment dans les salles d'arcade. Alors, Sega futur grand du PC ? La balle est dans le camp du géniteur de Sonic.

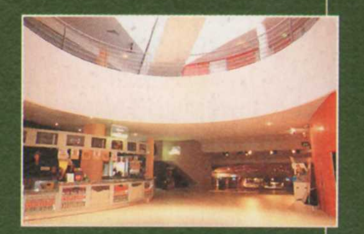






CONCOURS DUKE NUKEM

US GOLD Gaumont joystick



organisent une série de deathmatch sur Duke Nukem 3D !

Les 7, 8 et 9 juin 1996 au Gaumont Parnasse, 82 boulevard Montparnasse, 75014 Paris.

- 1 démo
- 2 niveaux de Duke Nukem 3D
- 1 tapis de souris
- 1 abonnement de 3 mois à Joystick
- 1 exemplaire du dernier numéro de Joystick, du hors série et de Playstation Magazine



Toutes les heures, 4 joueurs s'affronteront en réseau sur Duke Nukem 3D en mode deathmatch. Le premier à atteindre 10 points se verra remettre les lots ci-contre.
Entraînez-vous, il va y avoir de la viande collée aux murs !

Chaque soir, le meilleur de la journée pourra se mesurer à l'un des membre de la rédaction.



Dark Earth

A Bordeaux, il n'y a pas que du foot. Il y a des vignes, des litrons de rouge et la division la plus pinardée de Mindscape. Ça tombe bien, leur prochain soft a de grandes chances de leur permettre d'en boire encore, des coups.





Mindscape Bordeaux vient de lever une partie du mystère sur l'un de ses titres en développement : Dark Heart. Ce soft d'aventure/action en 3D possède, d'après ce que nous en avons vu et l'énoncé de ses caractéristiques, suffisamment d'atouts pour faire l'événement lors de sa sortie début 97. Reprenant le concept visuel d'Alone In The Dark, vous pourrez faire évoluer votre perso, animé en temps réel, avec gestion des ombres, dans des décors réalisés sous 3DS ou Softimage.



Au programme bien sûr, nous aurons droit à des changements de plans lors des déplacements (on nous annonce ainsi 400 angles de caméra différents) mais surtout à un graphisme somptueux. Le jeu étant en SVGA et entrecoupé de séquences cinématiques plein écran en 32000 couleurs, le mot d'ordre de l'équipe semble d'abord avoir été de se concentrer sur l'esthétisme. Dans l'état actuel de son développement, cet aspect est une réussite. Cependant, si la beauté des écrans est ce qui nous frappe le plus en premier, les concepteurs ont surtout voulu doter le soft d'un background béton, à savoir un univers fouillé et complet. La preuve : Mindscape Bordeaux pense même développer d'autres titres autour de celui-ci. Mais quel est-il ?

Le cataclysme

Dark Heart ou la Terre Sombre n'est autre que le nom de notre bonne vieille planète 3000 ans dans le futur. Une





dénomination survenue après le Cataclysme, la chute de centaines de météorites sur notre planète. Le ciel s'est alors soudain transformé en un dôme de cendres noires, une masse opaque filtrant les rayons du soleil. L'air froid est devenu difficilement respirable et des nuages de poison circulent dans l'atmosphère. Seuls "havres de paix" temporaires dans le chaos, les Stallites. Ces cités fortifiées sont construites au-dessous de quelques rares percées de lumière dans le voile noir qui a recouvert la Terre. Elles peuvent ainsi bénéficier de quelques rayons du soleil.

Leurs habitants vénèrent le Dieu Soleil et ont appris à conserver la lumière pour se protéger des Ténèbres et de ses créatures. Bref, vous l'aurez compris : l'ambiance post-apocalyptique que l'on retrouvera puise beaucoup de son inspiration dans la Compagnie des Glaces. Ajoutez à l'univers fouillé et au graphisme alléchant qu'il y aura 2 heures de dialogues digitalisés, 80 persos 3D (avec 3500 animations), des combats eux aussi en temps réel, du gouraud shading et une musique d'atmosphère qui s'ajuste en fonction des actions du joueur et vous comprendrez que l'on attende beaucoup du soft. Espérons que les 50 lieux à visiter nous occupent assez pour nous donner une aventure grandiose. En tout cas, c'est bien parti pour...la balle est dans votre camp, les gars de Mindscape Bordeaux!







Ce jeu s'annonce comme un successeur de Alone. Un Alone du futur bénéficiant d'un scénario en béton et d'une réalisation extraordinaire.





ACTION

Gut & Carters

Les jeux d'action arrivent en force sur PC. Rayman 2, Privateer 2 et le très attendu Heart of Darkness étaient là pour en témoigner. Les moteurs des jeux sont à l'évidence de plus en plus puissants, et la rapidité des animations qui défilaient sur les écrans nous a laissés souvent bouche-bée. Il suffit de voir tourner la suite de WipEout de chez Psygnosis pour en être convaincu !


Grid Runner

Les programmeurs d'Ubi Soft ont décidé de faire reprendre du service à l'un de leurs héros fétiches, et voici donc venir **Rayman II**, la revanche. Le monde de Rayman est envahi par les robots, cette fois. Toujours aussi speed, Rayman II va une fois encore prouver que le PC est capable de faire aussi bien que les consoles dans le domaine des jeux de plates-formes. Sortie prévue vers le mois de novembre prochain.

Grid Runner



Ubi nous prépare également un jeu de course futuriste façon Megarace, **Pod**, sur CD-Rom PC. Le jeu a l'air joli tout plein, des coyotes font la course pour fuir une planète qui va bientôt exploser. Il ne reste pas beaucoup de place à l'intérieur du seul vaisseau qui va quitter la planète, mieux vaut être le premier. Ça sort à la fin de l'année, tiens.

Notons également le retour de Street Racer, toujours chez Ubi, avec **Street Racer Deluxe**. Ça devrait sortir avant l'été sur PC, et cette fois jusqu'à 8 joueurs pourront s'affronter en réseau.

Si vous avez le Câble, et MTV, vous connaissez sûrement **Aeon Flux**, le dessin animé le plus trippant de la planète. Le jeu est en cours de développement chez Cryo, et sortira chez Viacom. Au programme, sabotage, cuir, plans sado-maso et fétichistes, le tout dans des mondes 3D. Ça va être beau, nom de Dieu. Le jeu tournera sous Windows 95 et sortira à la fin de l'année sur CD-Rom PC.

Chez New World Computing, on veut encore nous faire piloter des vais-


Heart of darkness


MUTANT PENGUINS


Global Chaos

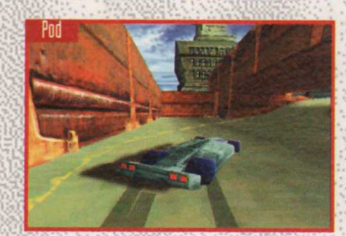

Global Chaos

Deathtrap Dungeon

Grid Runner




Incredible Hulk


Pod

seaux dans l'espace pour sauver la planète. Le vaisseau en question s'appelle **Viper**, et c'est également le nom du jeu. Pas de stratégie ici, du carton, du tir et du massacre, c'est tout, et ça suffit. Bientôt sur nos PC, en CD-Rom, sous Windows 95.

Du côté de chez Virgin, on continue à bosser sur **Heart of Darkness**, le prochain jeu d'Éric Chahi. Malgré son retard, le jeu nous a été promis pour la fin de l'année, sans rire. Vivement, depuis le temps qu'on l'attend. Les animations semblent toujours aussi fantastiques.

Vous vous souvenez du dessin animé "Transformers" ? Des gros robots qui se transforment en avion de chasse, en tank, en hélico ou je ne sais quoi encore... **Scorched Planet**, toujours chez Virgin, reprend un peu ce principe, et ce shoot'em up met le joueur aux commandes d'un véhicule qui peut morpher en avion ou en tank selon les besoins des missions sur lesquelles ils est balancé. Ça devrait sortir en septembre, si tout se passe bien, sur CD-Rom PC, comme d'habitude.

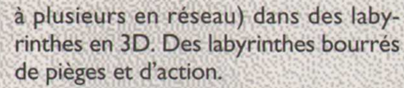
Encore un jeu Virgin, développé par Radical Entertainment cette fois, **Grid Runner**. Un titre qui balancera le joueur ou les joueurs (puisqu'il pourra se jouer

télex

Hop, un p'tit mot sur le très attendu Into the Shadows de Scavenger, juste pour dire que le jeu disposera d'une option "réseau". Jusqu'à 6 joueurs simultanément, apparemment.

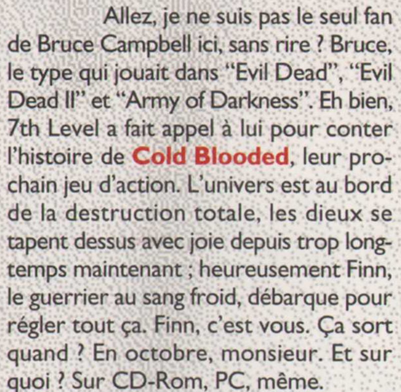






à plusieurs en réseau) dans des labyrinthes en 3D. Des labyrinthes bourrés de pièges et d'action.

Les gars de Warner Interactive pensent à vos nerfs, ils bossent actuellement sur **Trash-It**, le jeu dont la vocation est de vous défouler. C'est pas compliqué, dans Trash-It vous pourrez tout détruire, absolument tout, à grands coups de marteau même. Voilà une noble cause, un manque certain dans l'univers du jeu enfin comblé.



Allez, je ne suis pas le seul fan de Bruce Campbell ici, sans rire ? Bruce, le type qui jouait dans "Evil Dead", "Evil Dead II" et "Army of Darkness". Eh bien, 7th Level a fait appel à lui pour conter l'histoire de **Cold Blooded**, leur prochain jeu d'action. L'univers est au bord de la destruction totale, les dieux se tapent dessus avec joie depuis trop longtemps maintenant ; heureusement Finn, le guerrier au sang froid, débarque pour régler tout ça. Finn, c'est vous. Ça sort quand ? En octobre, monsieur. Et sur quoi ? Sur CD-Rom, PC, même.

Blam Machinehead

La Terre est en danger, encore. Un vaisseau super puissant entre bientôt dans notre système solaire, bien décidé à tout détruire. En fait, il a déjà tout détruit chez lui, dans l'univers d'où il vient. Alors il s'ennuie le vaisseau, et vient chercher de l'embrouille chez nous. Bref, tout cela est prétexte au jeu d'arcade **Terracide de Domark** qui sortira sur CD-Rom PC cette année, plus tard.

Tomb Raider

Ian Livingstone fait son retour dans le monde du jeu vidéo. Les plus vieux d'entre vous se souviennent peut-être d'Eureka, le jeu d'aventure qui offrait 250 000 francs au premier qui résosoudrait l'aventure. Ça a pourri les nuits de mon adolescence ce truc, nom de Dieu.





Rayman II





Bref, Ian Livingstone, auteur d'heroic-fantasy à succès revient parmi nous avec **Deathtrap Dungeon**, un jeu édité par Domark. Au vu des quelques animations et photos qui nous sont tombées entre les mains, ce Dungeon-là a l'air rudement chouette. Très orienté combat, action, Deathtrap Dungeon affiche des graphismes 3D texturés absolument superbes. Ce sera sur CD-Rom PC, sous Windows 95, et ça sort en septembre 95. Paf.

Deux jeux Core Design en vue, tiens : **Tomb Raider et Blam Machinehead**. Tous les deux pour CD-Rom PC. Le premier sortira en octobre, et vous fera incarner une aventurière pilleuse de tombeaux et exploratrice de cités antiques ; et le second sortira plus tôt, en août, et vous balancera dans des décors 3D texturés et animés à 360° comme dans Descent.

Oops ! J'oubliais un autre titre Core Design à venir, développé par Eidos cette fois : **Swagman**. Remarquez, nous ne savons que très peu de choses de ce jeu PC CD-ROM pour l'instant, si ce n'est que le joueur dirige deux charmantes petites créatures qui se baladent dans

Scorched Planet

des décors de rêve. Pas pour longtemps malheureusement, puisqu'ils sont menacés par le très méchant Swagman. Parfois, on se demande où les concepteurs de jeux vont chercher leurs idées débiles. Remarquez, je ne me plains pas, le débile, c'est quelque chose qui me plaît. Tenez, **Mutant Penguins**, de Gametek, c'est pas un titre débile ? Et vous savez ce que vous devrez faire dans ce jeu sur CD-Rom PC ? Vous devrez tuer les pingouins mutants qui envahissent votre planète. Débile je vous dis. Joyeusement débile, même.

Dans le monde de **Shattered Steel**, l'univers est divisé en deux sociétés : le centre, calme et plein de lois bien foutues, et les régions frontières anarchiques et agressives. Les deux mondes sont en compétition et s'affrontent pour récupérer les matières premières nécessaires à leur survie. Vous êtes un mercenaire,

SCI

GENDER WARS

LA GUERRE DES SEXES VA FAIRE RAGE SUR VOTRE PC









-CRÉATOR

télex

La société américaine Activision n'abandonne pas son titre fétiche : Pitfall. Après nous avoir gratifiés d'une très bonne version de ce soft pour Windows 95, voilà qu'elle récidive avec Pitfall 3D. Le but reste le même : diriger le héros à travers une jungle infestée de monstres et de bestioles en tout genre. Entièrement texturé, le moteur offrira plusieurs angles de caméra.


Terracide


Heart of Darkness



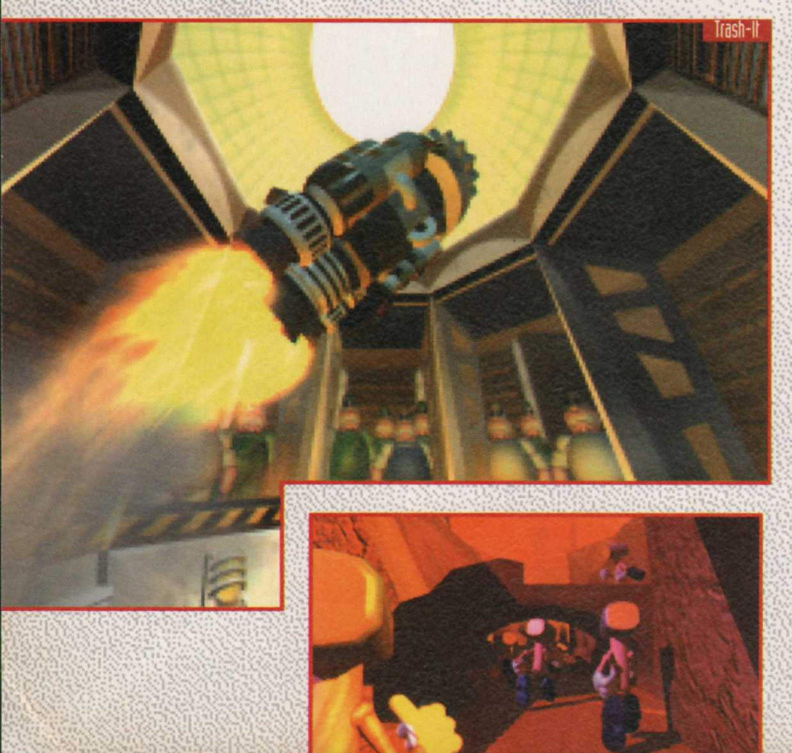
dans cet univers-là, et on vous envoie en exploration sur une planète où vous découvrez qu'une invasion de votre propre planète est en préparation. Il faut démanteler tout ça. Ce jeu Interplay, qui sortira sur PC et Mac CD-Rom à la fin de l'année, reprend le thème des Mechwarriors, ces gros monstres bipèdes surarmés.

US Gold va enfin pouvoir déchirer sa chemise et devenir tout vert : voici **Incredible Hulk** sur CD-Rom PC. Il s'agit d'une sorte de jeu de plates-formes entièrement en 3D, texturé et tout. Un jeu d'adresse et de réflexes.

Deux héros, **Guts & Garters**, débarquent chez Ocean. Ils donnent leur nom à ce jeu CD-Rom PC qui sortira en novembre. Nous ne savons pas grand-chose pour l'instant, si ce n'est que les animations des personnages ont été réalisées grâce à la technique du Motion Capture, et que les programmeurs se sont particulièrement penchés sur la gestion des ombres. À suivre.

Chez Psygnosis, on se lance à corps perdu dans le développement des suites. Voici donc **Wipeout 2097**, suite de qui je ne nommerai pas. Les courses futuristes s'annoncent encore plus folles, avec jusqu'à 15 vaisseaux simultanément à l'écran, et des nouvelles armes. C'est pour PC, sur CD, et sous windows 95. Oh, et ça sort à la fin de l'année.

Chez Warner Interactive, on annonce avec joie le prochain jeu développé par Terratools : Global Chaos. C'est pas compliqué, le titre dit tout ou presque. La Terre est attaquée par des tas d'extra-terrestres, et tout le monde se bat sur la surface de la Terre. Entièrement en 3D, **Global Chaos** allie stratégie et action avec bonheur.


Trash-It


Swagman



Street Racer Deluxe



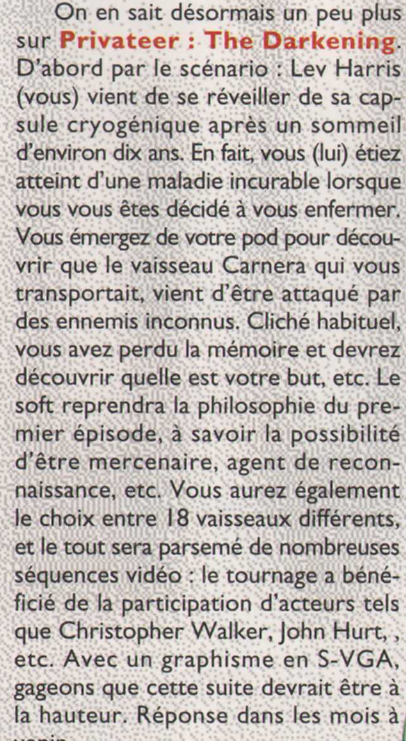
Wipeout


Viper

Private Darkening



On en sait désormais un peu plus sur **Privateer : The Darkening**. D'abord par le scénario : Lev Harris (vous) vient de se réveiller de sa capsule cryogénique après un sommeil d'environ dix ans. En fait, vous (lui) étiez atteint d'une maladie incurable lorsque vous vous êtes décidé à vous enfermer. Vous émergez de votre pod pour découvrir que le vaisseau Carnera qui vous transportait, vient d'être attaqué par des ennemis inconnus. Cliché habituel, vous avez perdu la mémoire et devrez découvrir quelle est votre but, etc. Le soft reprendra la philosophie du premier épisode, à savoir la possibilité d'être mercenaire, agent de reconnaissance, etc. Vous aurez également le choix entre 18 vaisseaux différents, et le tout sera parsemé de nombreuses séquences vidéo : le tournage a bénéficié de la participation d'acteurs tels que Christopher Walker, John Hurt, , etc. Avec un graphisme en S-VGA, gageons que cette suite devrait être à la hauteur. Réponse dans les mois à venir.



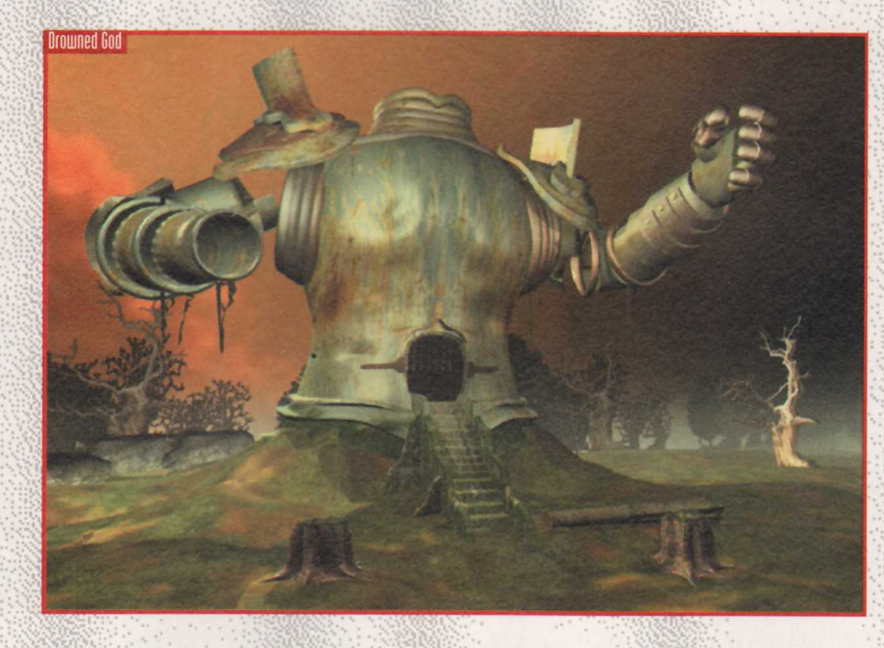
Surface Tension


Cold Blooded



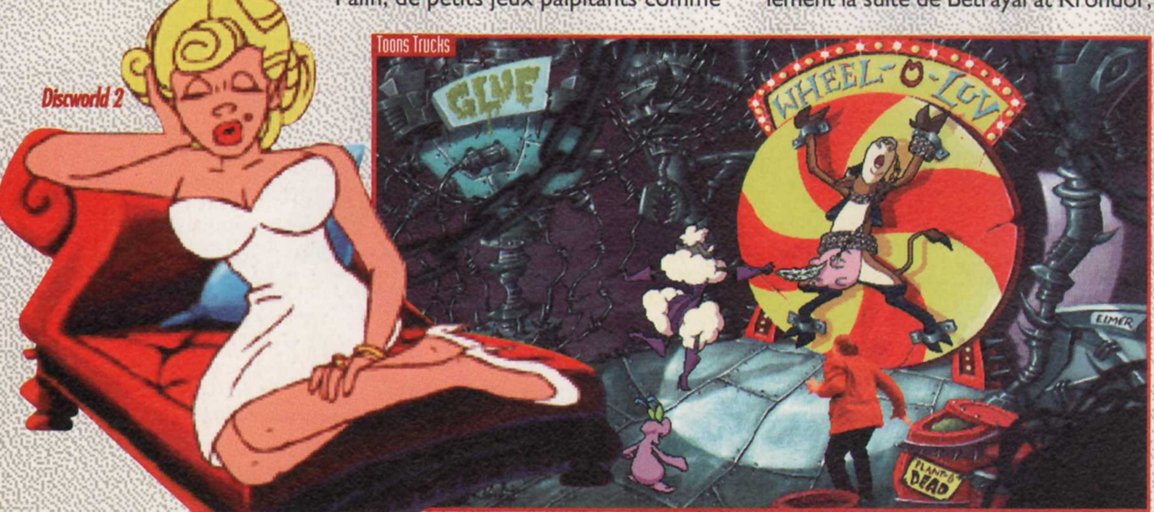
Aventure

Beaucoup de suites dans ce salon : "Discworld II", "Ecstatica II", "Might & Magic IV", "Leisure Suit Larry 7"... Et quelques surprises comme les "Chevaliers de Baphomet" et "ToonStruck" de Virgin. Dreamworks présentait également son magnifique "Neverhood Chronicles", mais ça, on vous l'a déjà montré dans le numéro de mai de Joystick.


Drowned God


Toons Trucks

Commençons par le soft qui promet d'être le plus stupide des années 90 : après "Complet Waste of Time", les Monty Python nous régaleront une nouvelle fois avec **Monty Python and the Quest for the Holy Grail**, une aventure développée par 7th Level. Des animations inédites de Terry Gilliam, les voix d'Éric Idle, Terry Jones et Michaël Palin, de petits jeux palpitants comme "Brûlez la sorcière" (Burn the Witch), "Tombez raide mort" ou "Fessez la vierge". Ceux qui arriveront au bout de l'aventure auront droit à un extrait inédit du film "King Brian the Wild". Pour en savoir plus, jetez donc un coup d'œil à la seule page officielle dédiée aux Monty Python qui sera ouverte fin juin : www.PythOnline.com. Les très productifs 7th Level nous pondent également la suite de Betrayal at Krondor, immense succès de l'année 93 resté six mois dans tous les tops de vente. **Return to Krondor** sera un jeu de rôles d'heroic-fantasy en 3D qu'on nous promet révolutionnaire, particulièrement axé sur la magie et le mysticisme. Interplay nous présente **Shadoan**, une aventure "médiéval fantastique" conçue par le créateur de Dragon's Lair. Une fois de plus, il s'agit d'un colossal travail d'animation qui a mobilisé 300 dessinateurs durant six mois. But du jeu : tuer Torlok, un magicien maléfique, comme d'hab. quoi. Le soft sera disponible sur Mac et PC, et ça, c'est plus original. Chez Gametek, pas de magicien à tuer mais des extraterrestres, ça nous changera. Dans **Alien Incident**, votre oncle a inventé une machine à creuser l'espace temps. Pas de bol, elle marche, et voilà les Aliens qui s'incrustent chez vous, façon invasion inter-galagactique. Chez Domark, vous rencontrerez deux problèmes : le premier, c'est votre coupe de cheveux, elle est vraiment naze ; le second, c'est que la Terre risque de sauter si vous ne retrouvez pas très vite l'inventeur du Duotronic, qui a été kidnappé. L'aven-



Discworld 2
Toons Trucks

Tiny Toons Beanstalk



ture s'appelle **Real Trouble**, et elle a l'air très débile, donc très bien. Aventure et combats en 3D dans **Beowulf** chez Terraglyph. Vous y incarnerez un héros viking à la recherche du Grendel, un monstre légendaire dont il s'offrirait bien la tête pour se la monter en porte-clef. Hallucination totale chez Rocket Science : dans l'univers onirique et bizarroïde d'**Obsidian**, vous devrez retrouver votre pote Max. Ça sortira sur Mac et PC... chouette youpi. Stop ! Dans tout ce fatras, voici qu'émerge l'espoir d'un chef-d'œuvre... Douglas Adams, auteur du "Guide du routard galactique", nous a concocté **Starship Titanic** : vous rentriez tranquillement chez vous quand, ô surprise, le Starship Titanic, un vaisseau spatial, fleuron de la flotte galactique, s'est écrasé sur votre maison.

Il paraît que c'est très marrant, et pour une fois, je suis tout prêt à le croire. Gametek, pour sa part, nous présente le très cyber **Net:Zone** ; une aventure qui vous verra aux prises avec les omnipotentes mégacorps et la police corrompue : votre père a mystérieusement disparu l'année dernière, et cela semble être lié à ses recherches sur de nouvelles formes d'intelligences artificielles demi-vivantes. Warner Interactive nous présente deux aventures :

télex

Tom Clancy, auteur d'"Octobre rouge" vient de signer avec Simon & Schuster pour développer Tom Clancy's SSN.

Shadoan



Starship Titanic

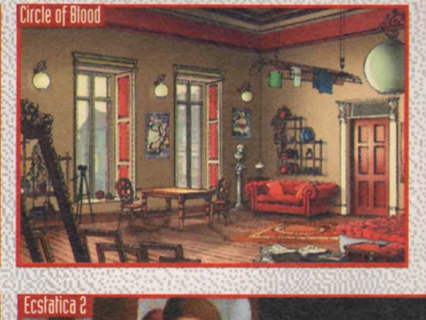


Dans Squeezils, vous incarnerez un petit écureuil qui sautera de branches en branches dans de jolis décors boisés. Ça risque de vous changez, vous qui êtes habitué à régner sur la planète ou à sauver des princesses, non?

Squeezils




Alien Incident


Circle of Blood


Phantasmagoria 2


Ecstatica 2

télex

La sortie de Quake, le prochain jeu d'Id Software, est repoussée à l'année prochaine.


Athanor




Leisure Suit Larry 7

Larry le raté !

dans **Squeezils**, vous jouerez un gentil écureuil à la recherche de reliques magiques. Plus violent, **Drowned Gods** vous plongera dans un complot intergalactique qui s'étale sur 50 000 ans de notre histoire, avec des implications dans l'assassinat de J.-F. K., l'affaire Roswell et la mythique Arche d'Alliance. Bon, on va se détendre un peu avec **Buster and the Beanstalk**, une aventure destinée aux enfants et qui mettra en scène les Tiny Toons. On nous annonce que ce produit est idéal pour s'amuser en famille, mais j'imagine que ceux qui nous racontent ça ne connaissent pas personnellement ma tata Rachel. Tiens, tant que je suis chaud, je vais vous annoncer l'adaptation sur CD-Rom de **Ace Ventura**, Détective pour Chiens, un soft qu'on nous promet hilarant. Ma poubelle s'en marre d'avance. Mais fini la rigolade, car voici Scavenger qui a développé pour Virgin **Les chevaliers de Baphomet**, une aventure cinématique : vous, pauvre touriste américain à Paris, vous retrouvez mêlé à une histoire pas croyable d'espions fascistes à la recherche d'un manuscrit des Templiers. Un excellent produit que ce **Toons Truck**, toujours de chez Virgin. Un personnage filmé, l'acteur Cristopher Lloyd en l'occurrence, se retrouve dans un univers toon totalement ouf malade. Un genre de Rogger Rabbit à l'envers. Prometteur également, **Might & Magic VI** est tranquillement en train d'être programmé chez New World Computing. Aucune info pour le moment, et vu les photos qu'ils nous ont passé, on doute qu'ils soient proches d'en voir le bout. Psygnosis nous sort cinq softs de son chapeau : **Ecstatica 2**, magnifique jeu d'aventure en 3D calculée en temps réel, mêlera énigmes, action et exploration ; **Athanor** sera directement inspiré de la mythologie grecque : dans la très exotique et bizarre ville-puits de Byzance, l'équilibre social est précaire et ne tient que sur l'existence des jeux du cirque. Athanor est une arène virtuelle dans laquelle vous entrerez pour combattre toutes sortes d'hydres et autre gorgones, pour mourir ou peut-être finir en héros de la Cité.

The Island of Dr Moreau, adaptation du roman de H.G. Wells, est un sale coin pour y passer ses vacances. Ledit docteur y a lâché toutes ses créatures, mi-humaines, mi-animales, résultat d'expériences discutables. En plus de leur grande laideur, ces bestioles ont faim, et vous êtes semble-t-il très appétissant. **Discworld II** sera-t-il à la hauteur du précédent volet ? C'était hilarant, et Eric Idle (des Monty Python) avait prêté sa voix au personnage principal. On ne sait rien de cette suite. Alors on va la boucler en croisant les doigts. **La cité des enfants perdus** sera – vous l'avez deviné – l'adaptation du film mollasson de Caro et Genet. Du côté de Sierra, **Phantasmagoria 2 Puzzle of Flesh** vous place dans la peau de Curtis Graig, un jeune homme


La cité des enfants perdus

bien dans sa tête. Enfin, seulement depuis qu'il est sorti de l'asile. Mais tout va rapidement basculer. Il a des visions, il entend des voix, les objets se mettent à bouger autour de lui. Le graphisme est encore plus beau et l'algorithme de compression nettement amélioré. Larry la frime fait lui aussi un retour en force avec **Leisure Suit Larry 7, Yank hers away**. Dans ce dernier volet, il décide de prendre quelques vacances bien méritées sur un bateau de croisière. Il se retrouve en fait sur un yacht bourré de gonzesses hallucinantes. Le pauvre ne sait plus où donner de la tête et n'a pas fini de se prendre des rateaux. Allez, on lui souhaite bonne chance quand même! **Betrayal in Antara**, toujours de chez Sierra, est une production s' inspirant fortement de Betrayal of the Krondor. L'histoire prend sa source dans l'Empire d'Antara, un pays régis par un dictateur ayant converti les mages à son ignoble cause. Vous incarnez quatre personnages débarquant dans cet univers, un univers immense de plusieurs milliers de kilomètres carrés représentés en 3D et par des graphismes plus que prometteurs. Enfin, Activision nous concocte **Planetfall**, la suite d'un célèbre jeu d'aventure textuel sorti voilà maintenant plus de dix ans. Ce jeu d'aventure somme toute classique utilise en fait un moteur 3D qui vous place dans la peau du personnage.


Betrayal in Antara

Millenium

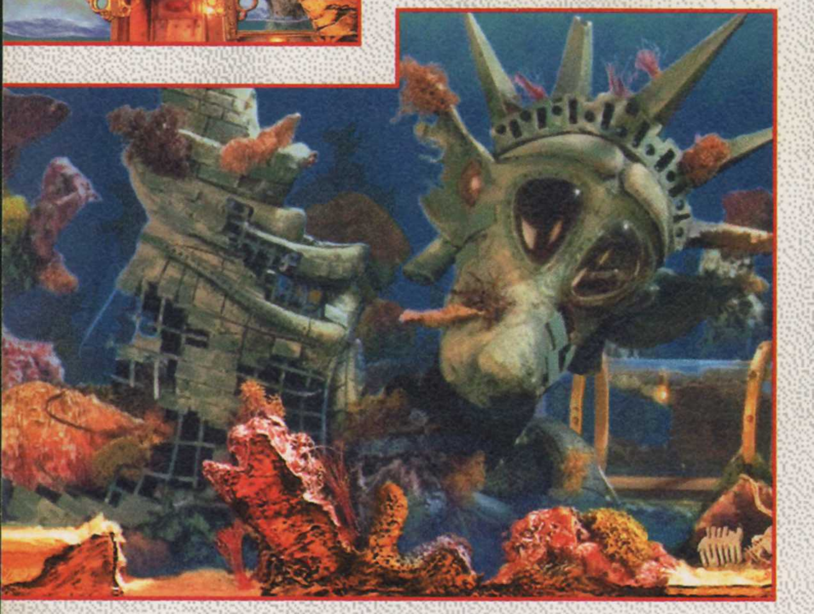


Creatures



Depuis quatre ans, cette équipe de développement constituée d'informaticiens, de généticiens et de mathématiciens, planche sur un moteur d'intelligence artificielle. Ayant vite constaté que l'informatique (et son concept binaire) ne permettait pas d'avancer dans cette voie, ils ont créé un moteur de "vie artificielle". Ce principe révolutionnaire permet de coder des informations chimiques autour d'une sorte d'ADN numérique, et de les faire évoluer indépendamment. Plutôt que de dire à l'ordinateur : "Si le personnage touche du feu, il se brûle", ce moteur va indiquer une modification de température sur son environnement proche, et les personnages auront donc une réaction chimique transformant les cellules de leur corps. Dès lors, on peut intégrer la notion de "brûlure". Bien qu'un peu obscure, la V.A. révolutionne l'informatique car elle permet aux créatures d'un monde de réagir seules face à leur environnement.

Reprenant un peu le principe de Little Computer People (pour ceux qui s'en souviennent) ou de El Fish, vous allez créer des créatures et interagir avec elles. Cela commence par l'éclosion d'un œuf et une naissance. Ensuite les créatures vivront, se reproduiront et mourront. Durant tout ce temps-là, vous pourrez éduquer vos créatures en leur apprenant à parler par exemple. Il faudra leur faire comprendre des associations de mots avec des objets. Dès lors, vous pourrez leur demander de se rendre d'un lieu à un autre. Vos créatures auront aussi des réactions hormonales provoquant la faim, la soif, la fatigue, et modifiant leur humeur. Le codage génétique lors d'une reproduction étant un peu aléatoire, les petits pourront garder des caractéristiques des parents mais auront leur propre caractère et leurs caractéristiques physiques. En revanche, ils apprendront plus vite à parler le langage que vous aurez appris au père et à la mère. Les mondes dans lesquels ils évoluent sont très jolis et en Super VGA. Ils pourront les explorer, apprendre à utiliser un bateau, etc.



L'action se déroule en temps réel, mais l'échelle est beaucoup plus rapide. Il faut savoir que la durée de vie d'une créature est de 40 heures et que la période de gestation est de 2 heures. Autre chose, si vous partez en vacances, un site Internet vous permettra de rencontrer d'autres possesseurs de créatures et de le leur refiler pendant votre absence. C'est pratique, mais ne vous étonnez pas si votre animal fétiche a changé d'attitude à votre retour (usage de gros mots, indifférence face à vos ordres, etc.). Ce n'est pas le moment de rentrer dans le détail. C'est sûr, Creatures deviendra rapidement un jeu que vous laisserez en tache de fond sous Windows 95. Il vous fascinera autant qu'il nous a fascinés.

GENRE : PC CD- ROM SIMULATEUR DE VIE
DÉVELOPPEUR : MILLENIUM
ÉDITEUR : WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 1996

Le meilleur de l'E3

Sur ce salon, quatre jeux m'ont vraiment impressionné. Il s'agit de Jedi Knight, Lands of Lore 2, Blade Runner et Dark Earth. Ce petit dernier – nous vous en avons déjà un peu parlé – est une création de Mindscape Bordeaux et de Guillaume Le Pennec. C'est sublime, l'univers est digne des meilleurs auteurs de S.-F., et la réalisation technique nous laisse penser à un Alone in the Dark de l'an 2000. Le graphisme est stupéfiant, les animations des personnages incroyables... Bref, je manque de superlatifs. Espérons que le gameplay sera à la hauteur du reste ; si c'est le cas, Dark Earth sera sans aucun doute l'un des jeux événements de l'année.


European Air War

Simulation

Quelques bonnes et mauvaises surprises en simulation. L'excellent Sierra Pro Pilot d'une part, le premier concurrent sérieux de Flight Simulator, et la suite de Screamer chez Virgin. Sega Rally a du mouron à se faire ! En revanche, X-Car de Bethesda nous a déçus, mais ce n'était qu'une béta.


Sierra Pro Pilot

télex

Le super simulateur de billard, Virtual Pool (Interplay), devrait bientôt débouler (eh !) sur Macintosh.

Falcon 4.0 et Jetfighter 3 devraient enfin sortir. Depuis le temps que l'on vous montre des photos !


Bien que non terminé, X-car est assez décevant

Ceux qui connaissent Screamer seront heureux d'apprendre la prochaine sortie de **Screamer 2** (Virgin). Celui-ci reprend le même principe que son prédécesseur, à savoir une course de voitures dont le tracé de piste n'aurait pas déplu à Rémi Julienne. Cette suite proposera 6 circuits nouveaux, ainsi que 4 véhicules inédits. Les courses auront désormais lieu aussi bien de jour que de nuit, et vous pourrez jouer jusqu'à 6 en mode "réseau". Enfin, sachez que pour l'occasion, le moteur 3D a été entièrement reprogrammé pour le rendre encore plus rapide.

Toujours dans le domaine des trucs qui roulent avec quatre roues, citons **X-Car**. Ce jeu produit par Bethesda Softwork va vous mettre aux commandes d'un véhicule (parmi 16 disponibles) capable de rouler largement au-delà des vitesses autorisées, et ce sur divers circuits aussi bien pédestres que campagnards. Il vous faudra veiller à améliorer ses capacités en achetant de nouvelles pièces, grâce à l'argent gagné à la sueur du, euh, volant. Le nombre de circuits s'élève à 10, le graphisme est en S-VGA, et le mode "réseau" autorise la possibilité de jouer jusqu'à 7.

F-22 Lightning 2 (Novalogic) s'annonce prometteur, et semble se placer comme un sérieux concurrent à EF2000. Comme la version que nous avons vue n'était pas encore complètement terminée, on ne s'étendra pas trop sur la qualité du réalisme. Le moteur 3D est excellent, et il semblerait que les décors extérieurs soient encore plus beaux que ceux d'EF2000.

À suivre de très près dans les prochains mois, **European Air War** (Microprose) vous replongera quant à lui dans les combats aériens de la Seconde Guerre mondiale, mais cette fois dans les cockpits de 20 avions d'époque. Au menu, un mode "multijoueur", des modèles de vols authentiques, des mission historiques et un mode "carrière" permettant de faire évoluer votre pilote.

HMS Dreadnought (Ocean) change radicalement d'époque, car cette fois c'est dans un décor victorien très inspiré du monde de Jules Verne que vous évoluerez. Facile d'accès, ce jeu d'avion comporte au total 300 engins et ennemis différents.

Confirmed Kill (Domark) est une simulation qui vous permettra de choisir parmi 60 vieux coucous de la Seconde Guerre mondiale. Le graphisme sera en en 65 000 couleurs, ce qui est quand même assez rare dans les productions actuelles. Il sera également possible de jouer contre des ennemis virtuels, en se connectant à Internet.

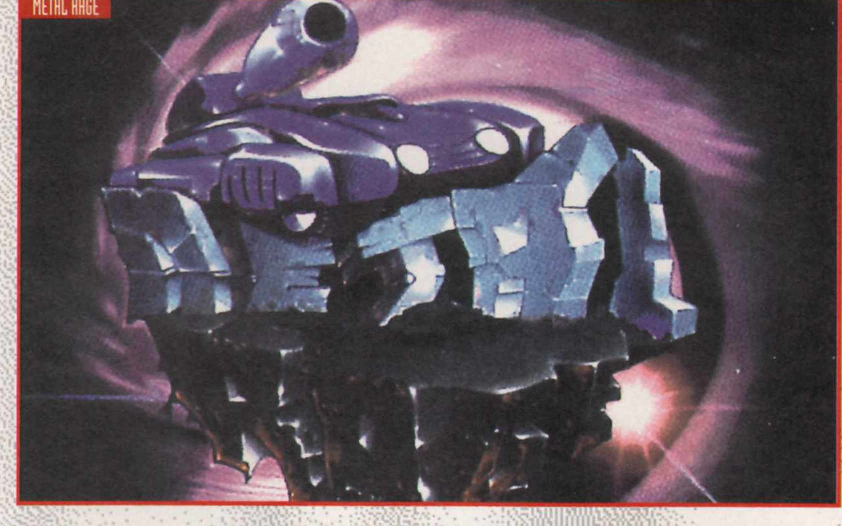
Sierra Pro Pilot arrive ! Microsoft a du souci à se faire. Si Flight Simulator est le seul "vrai" simulateur d'avion disponible à ce jour, Pro Pilot s'apprête à pointer le bout de son nez : Sierra Pro Pilot. Les auteurs de ce chef-d'œuvre sont en fait les créateurs de Flight Simulator lui-même, à savoir Sublogic récemment racheté par Sierra. Il se distingue principalement de son concurrent par la présence d'un mode "tutorial" vous apprenant à piloter l'avion à la manière de Flight Unlimited. Les tableaux de bord des différents avions disponibles sont extrêmement détaillés, et l'instrumentation plus que complète (celui du Cessna Citation est une véritable merveille). Reste à savoir si les consommateurs suivront, et si Sierra assurera un suivi continu en proposant notamment autant d'add-on que pour Flight Simulator. On vous en parlera dès le prochain numéro de Joystick !


F-22 Lightning 2



Stratégie

Les éditeurs présentaient pas mal de produits dans la catégorie "stratégie". Là, impossible de couper au fameux mode "réseau". Qu'il s'agisse de Constructor de Warner ou de Galactic Mirage de Virgin, tous mettaient l'accent sur le "multijoueur". Restent d'excellents produits, même si l'on y joue seul.


METAL RAGE

télex

Worms sera disponible sur Mac vers septembre. A priori, il n'y aura pas de changements fondamentaux par rapport à la version PC.

Tiens, on commence par des Français pour ouvrir la rubrique avec Titus. **Metal Rage** sera en fait un produit hybride, qui permettra une approche arcade et stratégie. En 3D temps réel, le soft vous mettra aux commandes du TK2003, le prototype dernier cri de char. Évidemment, nous sommes en 2030 et la Terre n'a rien d'autre à faire que d'être envahie par une ribambelle d'extraterrestres. Annoncé pour juillet, un premier constat de poids : le soft n'est malheureusement pas prévu pour le jeu en réseau. Bref ce sera du solo.

Il n'en ira pas de même avec **Constructor** de chez Warner Interactive. Vous pourrez ainsi vous affronter jusqu'à quatre en réseau ou simplement deux par modem. Pourtant, ce n'est sûrement pas l'option qui nous a le plus marqués : le soft s'annonce aussi bondé d'humour et vous devrez construire des bâtiments afin d'élaborer une ville moderne. À vous de choisir parmi les 100 styles d'architecture que comportera le soft pour obtenir le design le plus original possible. Vous pourrez aussi survoler en 3D les intérieurs. Cependant, tout n'est pas rose dans le monde de Constructor : en effet, des indésirables, des truands viendront essayer de semer la pagaille. À vous de corrompre, empêcher les vols, les bagarres, etc., sans oublier de mettre vos ennemis sur la paille !

Sierra se lance également dans la stratégie avec **Mission Force : Cybersiege**. Le soft prévu sous Windows 95 se déroule dans l'univers d'Earthsiege et vous permettra de contrôler des Hercs. Les 60 armes et upgrades dans le jeu, ainsi que des scénarios générés aléatoirement, nous promettent une durée de vie relativement importante. Avec un graphisme en S-VGA et la possibilité de contrôler en même temps jusqu'à 26 hercs (robots) sur le champ de bataille, gageons que ce soft devrait être attendu avec impatience par les fans du genre. Sa sortie est normalement prévue pour mars 96... Wait and see donc.

Quant à **Heroes Of Might and Magic II : The Succession Wars** de New World Computing, il fait office de "star" dans la catégorie. On espère


MISSION FORCE


MISSION FORCE


HEROES OF MIDNIGHT AND MAGIC II


Logiciel d'images de synthèse et d'animation
pour Windows™
Volumm 4D
ÉDITION PROFESSIONNELLE
POUR
• Concevoir et animer des scènes
• Simuler les formes et les produits
• Simplifier la modélisation, le rendu et l'animation
Donner la vie !
grâce à la puissance
des outils professionnels
de Volumm 4D
990F*
La modélisation
• Modélisation par courbes splines
• Polices TrueType 3D
• Affichage solide ou filaire
• Mono ou multifenêtrage
• Mode sculpture
• Extrusion/rotation de profils 2D
• Primitives déformables (plan, triangle, disque, boîte, sphère, pyramide, cylindre, cône, anneau, spirale)
• Compatible DXF 3D
• Modélisation intuitive ou descriptive
• Déformation au niveau des points, lignes, objets
• Animation par scènes clés
• Morphisme 3D
Le rendu
• Lancé de rayons sur forme spline
• Ombres portées, transparence, réflexion, réfraction
• Textures : Bump, opacité et mapping
• Images fixes format BMP, JPEG, LBM, PCX, TGA
• Arrêt/reprise de calculs
• Trois modes de lancé de rayons différents
• Jusqu'à dix lampes paramétrables en couleur, intensité, angle d'ouverture, position
• Plan arrière, bitmap, environnement mapping
• Animation format ANM/AVI ou stockage image par image
• Nbre d'images paramétrable entre scènes
Boîte à outils graphiques
• Affichage d'images bitmap tout format y compris animation
• Conversion d'images
• Création d'animations à partir d'images fixes (et vice versa)
* Volumm 4D existe en version LT sans module d'animation et de raytracing 248F
SYBEX
1 et 12, villa Cœur-de-Vey
75685 Paris Cedex 14
BON DE COMMANDE
à renvoyer à SYBEX - 1/12, villa Cœur-de-Vey - 75685 Paris Cedex 14 - Fax : (1) 45 41 53 06 - Tél. : (1) 44 12 61 30, accompagné de votre règlement
OUI, adressez-moi ☐ logiciel(s) Volumm 4D édition professionnelle 990 F
☐ logiciel(s) Volumm 4D version LT 248 F + 29 F (frais de port et d'emballage)
Je joins mon règlement de .... F par : ☐ chèque bancaire ou postal (à l'ordre de SYBEX)
☐ Carte Bleue n° /_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/ Expire fin /_/_/ /_/_/
Date : Signature :
NOM : ....PRÉNOM : .... ADRESSE : ....
.... CODE POSTAL : /_/_/_/_/_/ VILLE : ....
☐ Envoyez-moi votre CATALOGUE GÉNÉRAL 1996 gratuit
V4D/JS06.











MAX

tous que cette suite sera aussi excellente que le premier volet. Sur le papier, c'est bien parti pour. Mais faisons un petit tour du côté du scénario. Lord Ironfist a vaincu ses ennemis et est devenu le leader incontestable de la terre d'Enroth. Avec l'événement de sa mort et après 25 années de paix, le chaos refait surface sous la forme d'une guerre civile entre ses deux fils, Archibald et Roland. Le but : la succession. Vous devrez ainsi choisir votre camp et faire triompher votre cause. Parmi les apports, le soft en S-VGA se verra doté de nouveaux graphismes ainsi que d'autres monstres, sorts et artefacts. Les classes de personnages devraient également se voir étoffer, avec notamment des magiciens et des nécromanciens. Enfin, si l'on excepte la possibilité d'y jouer à six en réseau ou sur le Net, la durée de vie sera renforcée par un éditeur intégré permettant de "designer" ses propres scénarios, le "World Editor". Sachez que le soft est prévu sous DOS et Windows 95 pour octobre et qu'un 486Dx2/66 est recommandé.

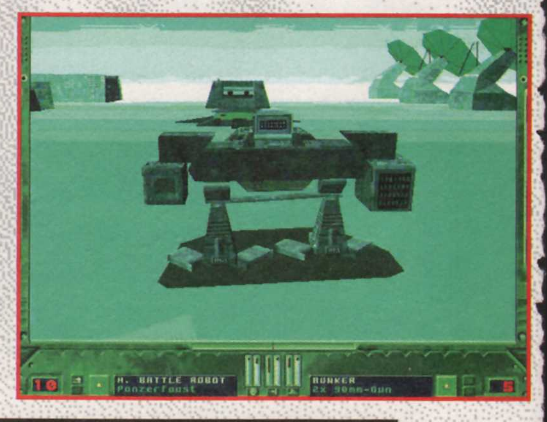
Toujours chez Nouveau Monde Ordinant, **Wages Of War : The Business Of Battle** s'annonce comme un concurrent sérieux à Jagged Alliance. Annoncé sous Windows 95 et Macintosh, le soft reprend ainsi la philosophie du célèbre bébé de Sir-Tech, à savoir : gérer des mercenaires et combats par tours dans des décors en 3D isométrique. Pourtant ce nouveau jeu de stratégie n'est pas à considérer comme un clone car il se distingue par un aspect gestion apparemment plus développé : nous sommes en 2001, et pour maintenir le contrôle des populations, les gouvernements ont autorisé le développement de sociétés de mercenaires. Bref, il va falloir asseoir la réputation de votre société en complétant des missions, acheter des armes et entraîner vos équipes. Notez que vous aurez à votre disposition une cinquantaine d'armes et de mercenaires. De plus, les concepteurs insistent sur le fait que leur moteur d'I.A. durant les combats, l'"Assault Ware", permet la création d'un système de combat par tours très détaillé et inédit. Attendons septembre pour le vérifier.

Place au temps réel avec le prochain Virgin, **Galactic Mirage**, qui, comme son nom ne l'indique pas, s'adresse aux bâtisseurs d'empire galactique. Avec des graphismes réalisés sous Silicon, le soft comprend la tonne d'options habituelles : gestion des ressources des planètes, construction des vaisseaux, recherche, etc. Cependant c'est une fois de plus sur le moteur d'I.A. "Fuzzy Logic" que les concepteurs s'appuient en nous déclarant que c'est le ... non je vous laisse devinez. Notez que parmi les points forts, Galactic Mirage permettra de jouer en réseau, par modem et sur le Net et comportera un support multilangage pour les plus anglophobes d'entre vous.

Après Conquest of the New World, Interplay renoue dans la stratégie avec **M.A.X : Mechanized Assault & Exploration**. Changement d'ambiance, puisqu'il s'agira cette fois d'un univers post-apocalyptique. La terre est dévastée écologiquement, et les survivants se sont divisés en 8 clans. Leur but : survivre bien sûr, mais surtout se répandre dans l'espace en recherchant des planètes habitables. Pour ce faire, ils construisent de gigantesques vaisseaux contrôlés par des cerveaux cryogénisés interposés. Bref, c'est notre bulbe à nous qui sera en charge de tout ça, et nous aurons à notre disposition une cinquantaine d'unités terrestres, maritimes et aériennes. Le jeu se déroulera par tours et aura également l'option "réseau" que l'on adore (c'est jusqu'à 4 que le massacre pourra s'orchestrer). Notez que chaque unité disposera d'upgrades tels l'armure, la portée, la vitesse, etc.

Battle Isle 2220

Le dernier-né de la très célèbre série des Battle Isle se déroule dans un lointain futur. Vous allez vous retrouver plongé dans un monde mêlant politique et pouvoir. Remarquez que ça me rappelle quelque chose ! Votre but, méchant que vous êtes, sera d'étendre la suprématie militaire des nationalistes. Pour ce faire, vous devrez rentrer victorieux des 40 batailles qui vous attendent. Le jeu ne comporte pas moins de 64 armes différentes, et la 3D est plus présente que jamais. Citons entre autres améliorations l'exploitation du mode "multitâche" qui permet de retourner à une application pendant que l'ordinateur joue son tour ; la présence d'un mode "multijoueur" par réseau (jusqu'à six participants) et enfin la présence d'un tutorial permettant au débutant de prendre facilement le jeu en main.



STANDARD : PC WIN 3.1/95
GENRE : WARGAME
ÉDITEUR : BLUE BYTE
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 96



Sport







Olympic games proposent des épreuves originales comme l'escrime ou le ball-trap.

Les simulations de type Decathlon reviennent en force, Jeux Olympiques d'Atlanta oblige. US Gold a d'ailleurs récupéré la licence officielle de ces prochains jeux, joli coup, et propose **Olympic Games** pour PC. Le soft semble plutôt alléchant, avec pas moins de 15 épreuves en liste, dont les classiques 100 m, lancé du javelot ou saut en longueur, et plus rare, l'escrime, le tir rapide au pistolet ou encore le ball-trap. Entièrement en 3D texturée, avec de jolies scènes cinématiques et des mouvements des athlètes tout à fait excellents réalisés grâce à la technique du Motion Capture. Sans compter l'option "huit joueurs" en réseau. Prévu pour juillet prochain, sur PC, donc.

Microsoft se met au sport également, avec **NBA Full Court Press**, un jeu de basket. Là encore, les mouvements des personnages ont été réalisés à partir de séances de Motion Capture, avec de véritables sportifs. Le réalisme était donc le but principal à atteindre pour les développeurs.

Les simulations de Formule 1 sont déjà très nombreuses sur PC, mais Warner Interactive pense pouvoir encore apporter quelque chose dans le domaine. Son **F1**, sur CD-Rom PC, donc, se concentrera essentiellement sur le réalisme. Ainsi, chaque circuit du jeu sera extrêmement fidèle aux vrais circuits, au mètre près. Les performances des véhicules, les compositions des écuries, tout suivra parfaitement l'actualité de la Formule 1.

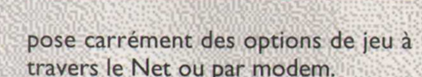


Toujours avec des bagnoles, mais nettement plus massacreur, Psygnosis annonce la sortie de **Destruction Derby 2** pour la fin de cette année, sur CD-Rom PC. Ça s'annonce encore plus violent que le premier volet, et encore plus beau surtout.

Vite fait, comme ça en douce, sachez qu'Ocean prépare un jeu de tennis qui s'appelle, provisoirement et fort judicieusement, pour l'instant, **Tennis**. Ça tournera sur CD-Rom PC, ça sort on sait pas trop quand, cette année quoi.

Les fans de golf, et ceux d'EA Sports en particulier vont être ravis: **PGA Tour 97** débarque à la fin de l'année; et **TPC at Sawgrass**, un data disc avec des circuits supplémentaires pour PGA Tour 96, sortira cet été, lui.

Ça doit être la mode en ce moment, nous en avions testé un le mois dernier, paf voilà que les jeux de pêche nous envahissent. La pêche, ouais. Avec les bottes en plastique, les cannes, l'odeur du poisson et les coups de soleil sur la nuque. Gametek s'y met, avec **The Art of Fly Fishing**, un soft tout joli tout plein mélangeant allègrement séquences vidéo d'une jolie rivière qui coule et personnage en 3D qui pêche. Sierra fout les pieds dans l'eau également avec **Trophy Bass 2**, qui propose carrément des options de jeu à travers le Net ou par modem.



Encore plus satellite au monde du sport, Mr Titus annonce **Animalympics**, toujours sur Cd-Rom PC. Une compétion olympique mettant des animaux en scène. Des autruches qui courent le 100 m, des otaries qui font des plongeons ou des poulpes qui sautent en hauteur. Joliment débile, quel bonheur.

Et enfin, voici **Caddy Hack** qui sortira sur CD-Rom PC et Mac en octobre, chez Virgin. Là aussi le concept est quelque peu torturé puisque Caddy Hack mélange mini-golf et épouvante. Le tout saupoudré d'humour zarbi. Les joueurs frappent leur balle sur des parcours hantés, dans des dépôts de ferraille ou à bord du Titanic, par exemple.

Salon E3 par Morgan (correspondant permanent aux USA), Lord Casque Noir, Olivier Scamps, Stéphane Hébert (Tintins reporter), Cooli (liaison FTP en 2 minutes, previews), Seb, Monsieur Pomme de Terre (previews en chaussettes), Simone Audissou (correction des textes), Cyrille Baron (couper/coller), Stéphane Leclerc (traitement des images), Linos (direction artistique, mise en page), Christophe Gourdin, Marie-Noël Hedon, Djimah Mérah, Stéphane Noël (mise en page), machine à café (sponsor officiel). Rendez-vous au prochain Salon E3.

MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM

Time Commando

NEW

CD ROM

Ce magnifique jeu d'action vous conduira à travers les âges pour combattre bêtes féroces ou samouraïs en mal d'hara-kiri. Le créateur de LBA signe un nouveau chef-d'oeuvre conçu entièrement en extra 3D Motion où rester en vie ne sera pas une mince affaire !





The Settlers 2

NEW

CD ROM

Grâce à des graphismes SVGA et une inter-face encore plus géniale, cette nouvelle conquête "sauce remaine" promet par ses batailles navales ou terrestres de tenir éveillés bon nombre de joueurs, seul ou en réseau !!




STORM

NEW

À bord de votre sous-marin Storm, vous explorerez le fond des mers à la recherche d'un précieux minerai. Superbe jeu d'action à plusieurs vues et véhicules ; les séquences en images de synthèse et les énigmes ajoutent du mordant à l'aventure où les requins ne sont pas vos copains !





Urban Runner



Scènes cinématiques, vidéo SVGA 32000 couleurs, suspense digne des meilleurs Hitchcok !! Voilà ce qui vous attend dans ce superbe jeu d'aventure qui deviendra sans nulle doute un best-seller !

NEW

CD ROM



Conquest of the New World

HIT

CD ROM

Usez de vos talents de diplomate, d'explorateur, de colonisateur et bien sûr de guerrier dans cette conquête du nouveau monde, où les fans des jeux de stratégie auront bien du mal à se coucher le soir, en sachant qu'ils pourront jouer en réseau !!




Witchaven II

NEW

CD ROM




Armes sur-puissantes, 3D SVGA à couper le souffle et pouvoirs magique accru !! Voilà les points forts de ce nouveau jeu qui ravira seul ou en réseau les amoureux des doom like



AH-64D LONGBOW

NEW

CD ROM

Grâce à l'alliance d'expert militaire et de 3D SVGA, Electronic Arts crée le simulateur d'hélicoptère le plus réaliste à ce jour qui ne manquera pas, avec ses nombreuses missions, de vous faire monter l'adrénaline.





Euro 96 England



NEW

CD ROM

Avec le système Motion Capture, GREMLIN annonce une simulation de Soccer d'un réalisme et d'un fluidité qui ravira tous les passionnés de Coupe d'Europe. Ils retrouveront un ambiance digne des plus grands matchs !!



F1 GRAND PRIX 2

NEW

CD ROM

Avec le système Motion Capture, GREMLIN annonce une simulation de Soccer d'un réalisme et d'un fluidité qui ravira tous les passionnés de Coupe d'Europe. Ils retrouveront un ambiance digne des plus grands matchs !!



Master of Orion II

CD ROM

Voici un jeu, qui par sa stratégie et sa diversité, ne manquera pas, seul ou en réseau, de passionner tous les joueurs en mal de conquête inter-stellaire

NEW




4 nouveaux MICROMANIA !

MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone
Niveau haut - Tél. 67 20 14 57
34000 Montpellier

STRASBOURG
Centre Ccial La Place des Halles
Niveau haut - Tél. 88 32 66 89
67000 Strasbourg

CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000
Rez-de-chaussée - Tél. 93 14 65 22
06700 Saint-Laurent-du-Var

LA DÉFENSE
Centre Ccial des 4 Temps - Niveau 1
Rotondes des Miroirs - Tél. 93 14 65 22
92092 La Défense

4 nouveaux MICROMANIA !

1. MONTPELLIER
2. STRASBOURG
3. CAP 3000
4. PARIS LA DÉFENSE

DUKE NUKEM 3D — NEW

CD ROM

Doomiste, attention ! Car seul ou en réseau, US Gold change les règles du jeu car, cette fois, on vous demande de tirer, courir, sauter, nager et même voler dans de superbes décors SVGA où action et hémoglobine sont au rendez-vous !






Dungeon Keeper — NEW

Qu'il est bon d'être méchant dans ce superbe jeu tout en 3D où vous incarnez le maître noir d'un donjon créé par votre esprit démoniaque pour capturer et terrasser les nobles chevaliers tout de blanc vêtus !!

CD ROM






MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA MONTPELLIER — NEW
Centre Commercial Le Polygone
Niveau haut - Tél. 67 20 14 57
34000 Montpellier

MICROMANIA STRASBOURG — NEW
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (face entrée BHV)
67000 Strasbourg
Tél. 88 32 60 70

MICROMANIA CAP 3000 — NEW
Centre Commercial Cap 3000
Rez-de-chaussée - Tél. 93 14 61 47
06700 Saint-Laurent-duVar

MICROMANIA LA DÉFENSE — NEW
double sa surface !!
Centre Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
75001 Paris - Tél. **45 08 15 78**

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris — Ouvert tous les dimanches
Tél. **40 15 93 10**
LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA EVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. **60 77 74 02**

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. **69 29 04 99**

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Gal. des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Tél. **42 56 04 13** — Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. **48 65 35 39**

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. **45 49 07 07**

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. **48 54 73 07**

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy
Tél. **34 65 32 91**

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. **78 60 78 82**

MICROMANIA NICE ETOILE
Centre Commercial Nice-Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. **93 62 01 14**

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. **20 05 57 58**

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. **20 55 72 72**

3615 MICROMANIA - Tout le catalogue des jeux - (1,29 F. la minute)

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! — la Mégacarte — THOMAS JORDAN — 100901 — MICROMANIA

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise*sur des prix canons !

** Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F*
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er juillet 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

J19 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles **60 F**	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — *Date d'expiration ...../.....* — *Signature :*

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 19H30

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn



Du côté de chez Rowan

Suite à la nouvelle de l'accord de distribution de cinq ans passé avec Empire, nous sommes allés faire un tour chez Rowan. Si vous ne voyez aucune représentation d'un avion dans une des pièces de leurs locaux, c'est sûrement qu'il fait nuit et que la lumière est éteinte. La compagnie basée à Runcorn (à deux pas de Liverpool) se consacre exclusivement, depuis 1987, aux simulateurs de vol "historiques". Rod Hyde et son équipe, géniteurs entre autres de Dawn Patrol, Falcon Amiga, Reach For The Skies ou Air Power, n'ont cessé d'améliorer la qualité de leurs produits. Flying Corps, leur prochain simulateur sur le thème de la Première Guerre mondiale risque fort de devenir un incontournable lors de sa sortie en octobre. Mig Alley est également annoncé et prévu pour 1997. Il se déroule pendant la guerre de Corée. Vous y jouerez le rôle d'un pilote US basé sur un porte-avions. Vous pourrez assister au passage de la propulsion au jet. S'il est de la trempe du premier, aucun doute que nous vous en reparlerons dans les mois à venir.

Flying Corps

Avec ce soft, Rowan s'attaque à son plus grand produit. On comprend : Flying Corps risque d'être la simulation de combats aériens durant la Première Guerre Mondiale la plus fidèle jamais réalisée !

Tout d'abord par les moyens mis en œuvre puisque le budget de FC est quatre fois supérieur à celui de Dawn Patrol ; et ce sera sûrement leur plus gros produit. Une douzaine de personnes environ à plein temps se sont attelées au projet dès le début 95, et le chiffre devrait tourner aux alentours de cinquante si l'on comptabilise les collaborateurs occasionnels. Le travail de documentation est énorme : Rod Hyde se réfère au catalogue de James Noffsinger répertoriant les 1 500 livres gravitant autour du thème, et en compulse quelques centaines. Il se tourne vers les livres écrits par des pilotes pour étudier soigneusement leurs techniques de combat, leur expérience et feeling quant au comportement des différents avions de l'époque. Du Major Moore décrivant dans "Early Bird" comment effectuer un virage rapide d'urgence sur un Sopwith Camel, en passant par les citations de Boeckle, Richthofen ou celles de l'as américain Eddie Rickenbacker : tous les détails sont utiles pour être le plus près possible de la réa-

Le meilleur d'Empire







lité. En tout cas, tel est le désir de Rod et son équipe. Pour ce faire, Flying Corps a ainsi bénéficié d'un nouveau moteur afin de respecter les particularités de chaque appareil disponible. Vous l'aurez compris, inutile d'espérer manœuvrer de la même manière pour chacun d'entre eux. Non, à vous de composer avec les différentes faiblesses et qualités de chacun. Au programme donc, Flying Corps tourne en 640*480 et offre quatre campagnes qui vous mettront aux commandes de 6 appareils. Côté allemand, l'Albatros DIII et le Fokker Dr1 Triplan. En tant que pilote du Royal Flying Corps, vous aurez accès au Sea5 et au Sopwith Camel, côté américain vous retrouverez le Spad 13 et le Nieuport 28. Mais la gamme ne s'arrête pas là : afin d'offrir le meilleur background possible, les cieux se verront garnis d'AEG CIV, de Fokker DVII, de Zeppelin R ainsi que de Bristol F2A, de Re8, Pup, Snipe, etc. Au total une quinzaine d'autres engins. "Réalisme" est le maître mot dans Flying Corps.

Une documentation impressionnante...

L'anecdote est, sur ce point, assez instructive. Rod en essayant leur moteur, retrouve automatiquement la dérive gyroscopique du Sopwith Camel (voir encadré "réalisme".) Bref, on est loin devant un Red Baron. Bien plus, les effets du temps sont également pris

Le meilleur d'Empire





Hat Of The Ring est l'insigne du 94e escadron. Vous évoluerez donc, côté américain, avec trois buts : battre le nombre de victoires d'Eddie Rickenbacker, être promu Squadron Leader et vous voir décerner la Médaille d'Honneur du Congrès.



en compte dans le soft et n'espérez pas piloter un appareil de la même manière lorsqu'il pleut. Vous pourrez également profiter d'un nuage pour vous engouffrer dedans et dissimuler votre présence en vue d'une attaque surprise. Le détail qui tue : la densité et l'altitude de ceux-ci changeront selon le temps. L'heure est bien entendu prise en compte. Le détail qui achève : vous venez de vous dissimuler dans un nuage pour abattre un Zeppelin ; couper le moteur réduira vos chances d'être repéré par les avions qui le protègent.

Quand on sait que leur moteur 3D permet d'avoir simultanément 48 appareils dans le ciel, je vous laisse imaginer les combats épiques que cela nous promet. Surtout qu'avec l'expérience, vous pourrez devenir un Squadron Leader et assigner des ordres à vos wingmen, choisir votre formation, etc.

...un énorme souci du détail...

On devrait retrouver ainsi l'ensemble des tactiques de combat et challenges de l'époque : attaques en formation, manœuvres défensives et même panique ! Si vous n'avez toujours pas compris que Rod et son équipe sont des perfectionnistes, sachez que l'équipe est également partie en repérage en France à Verdun et sur la Somme. Les centaines de photos prises leur ont permis d'ajuster la palette des couleurs (les couleurs du terrain devraient varier en fonction des saisons), d'avoir des clichés des lieux célèbres de l'époque tel le château de Cappy qui servit de résidence à Richthoffen durant l'"Avril sanglant", d'effectuer des visites sur les lieux : l'aérodrome de Roucourt, etc. Clichés également d'un pont d'époque sous lequel il sera possible de passer pendant le jeu. Pour la représentation du terrain, l'équipe a dû se servir de clichés de reconnaissance aérienne récoltés par l'Imperial War Museum, mais également de cartes des tranchées de l'époque fournies par la Western Front Association.

Même philosophie en ce qui concerne les bruits enregistrés au cours de séances de vol avec des zincs de l'époque. Pour que le design des avions ne soit pas toujours le même (exemple : le Fokker Triplan toujours en rouge), le soft sera accompagné d'un outil de "customisation" comprenant 32 768 peintures. Et cela peut concerner n'importe quelle partie : la dérive, le stabilisateur, etc. À vous de faire votre choix entre les couleurs généralement plus criardes des appareils allemands et les petites "touches" des alliés.

...le tout pour un réalisme hors pair !

Mais si Flying Corps promet d'être le simulateur de combat sur la Première Guerre mondiale le plus poussé ayant jamais existé, le jeu a encore d'autres atouts. Hormis le challenge offert par l'évolution et le modèle de vol réaliste des appareils, l'objectif des campagnes est prometteur. On retrouve ainsi toute la perspective historique. Bien entendu, vous serez accueilli dans celles-ci par des films vidéo d'époque (un peu dans le concept d'Allied General).

Passons-les en revue : The Circus débute le 1er mai alors que l'"Avril sanglant" vient de s'achever. Le Baron Von Richthoffen vient de totaliser 21 victoires au cours du mois portant son total à 52 "kills". Vous incarnerez Lothar son frère en charge du Jasta. L'objectif : battre le record du frère pour porter son total de 15 à plus de 52. Les connaisseurs auront noté que c'est

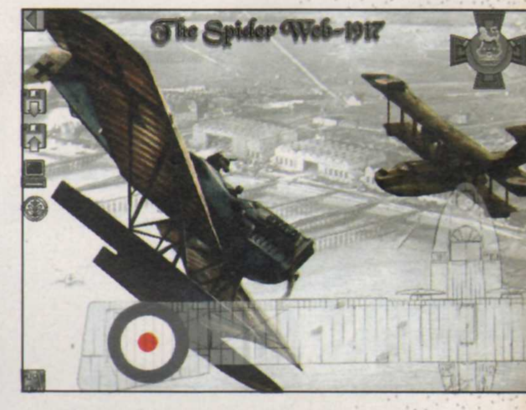


Chaque campagne débute par une séquence vidéo, et vous serez accueillis par de sublimes écrans intermédiaires. Notez au passage que l'on retrouve la carte des lieux de la mission en fond d'écran.

Les concepteurs se sont servis de pas mal d'archives pour restituer un terrain conforme. Voilà le résultat...



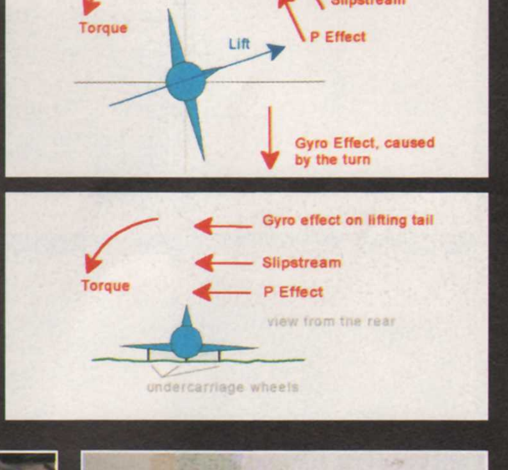
Avec 48 biplans et triplans dans les cieux, cet écran de présentation vous donne un avant-goût des combats à venir.





"Au cours des dernières années, le nombre des utilisateurs de simulations s'est considérablement accru. Nous pensons que leur nombre est désormais assez grand pour nous permettre de développer un modèle de vol plus adéquat. Aucun doute que le Sopwith Camel est un des avions les plus difficiles à maîtriser, et nous nous concentrons sur la production de la meilleure simulation possible de l'appareil. Certains le trouveront trop dur à piloter. Pour ceux-là, un modèle de vol plus "permissif" sera disponible. Ceux qui désireront persévérer pourront avoir la satisfaction d'utiliser les particularités du Camel pour avoir l'avantage en combat."
(Rod Hyde)

L'équipe de Rowan a compulsé quelque 300 ouvrages pour nous donner le moteur de vol le plus réaliste possible. Au programme, étude du comportement de tous les avions. Ils se sont particulièrement penchés sur le Sopwith Camel, l'appareil le plus difficile à piloter de la période. Du fait de la particularité de son moteur (qui lui donnait une extraordinaire agilité), on lui attribua le surnom de "Gyroscope Volant". Il possède une hélice fixée sur son moteur à étoile, et les deux tournent en même temps. Cela a coûté la vie a beaucoup de jeunes pilotes peu expérimentés du RFC, mais un pilote habile pouvait utiliser cet effet gyroscopique à son avantage dans les combats tournoyants de l'époque. Avec 1 294 victoires, il fut l'un des appareils les plus efficaces et ce sera un peu la "star" de Flying Corps. Vous le retrouverez dans la campagne Spring Offensive 1918.







Rod et Andy Hyde, le boss de Rowan Software.

La documentation

C'est grace à des repérages en France et un énorme travail de documentation que Rod et l'équipe espère atteindre un degré de réalisme jamais égalé pour une simulation de combats durant la WW1. Si vous êtes comme nous, abonnés à la paroisse de St Thomas, voici un aperçu du travail de fond effectué par Rowan. Tiens, du coup, je commence à les croire...

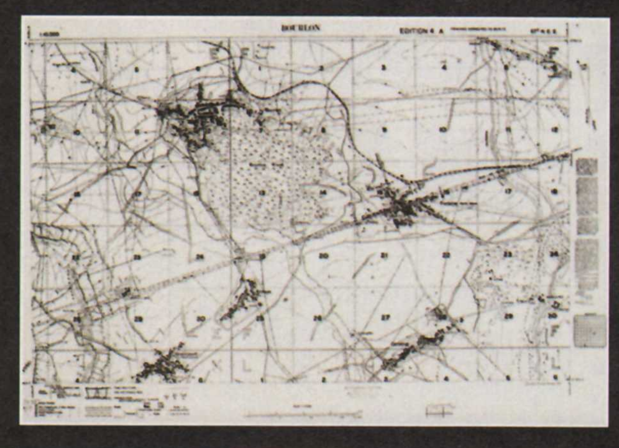












dans cette période que Ball fut tué par Lothar.
Avec la bataille de Cambrai, l'enjeu sont les chars. Le 20 Novembre 1917 fut la date où les alliés utilisèrent massivement pour la première fois des chars pour conduire une attaque. Le mauvais temps initial empêche les avions allemands de clouer au sol l'offensive. Basé à Flesquières, vous devrez empêcher les alliés d'atteindre Cambrai, le front évoluant selon vos performances.

L'offensive de Printemps de Mars 1918 vous mettra dans la peau d'un nouveau venu au RFC (Royal Flying Corps) : à vous de faire vos preuves et d'assurer le commandement d'un escadron par la suite.
Hat Of The Ring est l'insigne du 94e escadron. Vous évoluerez donc, côté américain, avec trois buts : battre le nombre de victoires d'Eddie Rickenbacker, être promu Squadron Leader et vous voir décerner la Médaille d'Honneur du Congrès.
Sur tous les points donc, Flying Corps se distingue par sa fidélité. Ajoutez à cela le fait que l'on pourra entendre des voix digitalisées reflétant les pensées des pilotes, et vous comprendrez tous les espoirs que nous avons quant au produit final. Autre point important, l'équipe ayant utilisé deux énormes cartes comme terrain, le jeu pourrait tenir sur deux CD. Enfin, même ceux pour qui l'aspect "réalisme" du pilotage n'est pas très important, pourront apprécier le soft. Il sera possible ainsi de jouer un mode "arcade" ou de désactiver l'effet gyroscopique du Camel, etc.

L'ambiance des Dogfight d'époque

Mais ce qui nous attache encore plus à Flying Corps est le fait qu'il ne risque pas de devenir un produit fermé.Si la version finale ne devrait contenir qu'un mode Head to Head, une version multi-player devrait voir le jour dans les mois suivants. De plus, de nombreux add-on contenant d'autres missions et campagnes sont prévus pour le soft. Notez également que le soft étant toujours en développement, on peut s'attendre à pas mal d'autres ajouts d'ici sa sortie. Ce jeu étant annoncé sous Windows 95 et DOS, le mois d'octobre risque d'être attendu avec impatience par pas mal de monde. En tout cas, les fanatiques devraient marquer le mois d'une croix rouge sur leur calendrier.

Pro Pinball la suite...



Dans leurs locaux d'Oxford, la fine équipe de l'excellent Pro Pinball : The Web (à mon avis, le meilleur flipper existant sur PC) s'est remise à la tâche. Avec la sortie de la version Mac, c'est désormais sur une nouvelle table qu'elle travaille. Le nom étant en cours d'enregistrement, désolé on peut pas vous le donner. Revenons au programme : celui-ci devrait comporter de nombreuses améliorations et surtout d'autres effets et challenges. Devinez quoi ? Ade passe son temps à jouer au flipper en vue d'autre idées. Bref, c'est prévu pour Noël et aucun doute que ceux qui ont joué à The Web l'attendront avec impatience.




L'équipe de Pro Pinball



Simon Jeffrey & Ian Higgins et l'équipe d'Empire.

Empire : un palmares éloquent

En saluant la dynamique Allison à Londres, je ne m'attendais pas à tomber sur une des boîtes de jeux les plus cool que j'aie jamais rencontrées. De Nick à Ade, Andy, Minje, Simon, Ian Higgins et j'en oublie, je suis tombé sur une concentration de gens hyper-sympas. Je sais, vous vous dites "Il nous fait un plan 'tout le monde il est beau, etc'". Non, comprenez plutôt "Pas de commerciaux marchands de tapis dans les parages...". Ça tombe bien car avec leur potentiel, il y a fort à parier qu'Empire est l'une des boîtes qui va frapper fort dans les années à venir. Un coup d'œil à leur palmarès entre guillemets ("palmarès") nous renseigne mieux. Entre la série des Team Yankee, Campaign ou encore Pipemania, les amigaïstes savent déjà ce que je veux dire : un bon nombre de softs de qualité ont déja défilé sous la bannière d'Empire. Frapper fort, ils l'ont déjà fait mais il leur manque encore le produit qui les fera figurer dans le peloton de tête. Gageons qu'avec Flying Corps, il ne s'agit plus que d'une question de mois... Mais revenons à nos moutons. Fondé en 1987 par Simon Jeffrey et Ian Higgins, Empire a d'abord été distributeur pendant trois ans de compagnies américaines et autres. Désormais, 80 % des développements de la société sont réalisés en interne. La philosophie : accroître la qualité des produits en se catalysant sur quatre catégories et en n'investissant que sur le développement. Si ça ce n'est pas une des clés du succès !

Au programme donc nous verrons débarquer dans les mois à venir : les deux nouveaux de la série Battleground (Waterloo et Shiloh), la suite de Pro Pinball pour Noël, un soft de golf au concept prometteur GolfPro ainsi que Flying Corps et Mig Alley. Empire s'attaque à la conversion de ses produits sur de multiples formats et c'est ainsi que pas mal de produits (Pro Pinball : The Web, BrainDead 13) verront le jour sur Mac, Saturn et PlayStation. Bref, ça bouge du côté de Londres, et tant mieux car c'est mérité...

Sur le site Web d'Empire, http://www.empire.co.uk/, vous retrouverez pas mal d'informations mais surtout Ade et l'équipe de Pro Pinball va faire un work-in-progress sur la suite du soft.

"Empire se concentre sur les simulations de vol, les jeux de stratégie, les flippers et maintenant le sport avec GolfPro. Nous essayons de constamment améliorer la qualité de ses produits et n'investissons que sur le développement et la technologie." (Ian Higgins)



la 3D nouvelle génération

Oubliez tout ce que vous avez déjà vu sur PC, console et compagnie. Une petite société anglaise vient de passer quatre ans sur le projet de technologie 3D le plus hallucinant de la Terre. Vous en avez rêvé. Videologic l'a fait.

Dans un petit coin de la banlieue de Londres, en pleine campagne, se cachent une trentaine de types qui viennent de créer la technologie 3D de demain : Power VR. En un mot, ils nous ont pondu une petite merveille de chip (le PCX1) qui sera disponible aux environs de la rentrée sous la forme d'une carte accélératrice 3D. Toujours pour planter le décor et histoire de vous faire franchement baver, nous avons vu un Pentium 133 équipé d'une petite carte VGA de base, réaliser les mêmes prouesses graphiques qu'un bi-Pentium pro 200 (64 Mo de RAM) avec une carte Elsa (8 Mo de VRAM et 16 Mo de RAM textures)... Et la cerise sur le gâteau, c'est que cette carte accélératrice devrait être disponible aux environs de 1 000 francs.

Là, je vous sens flancher. Ouf ! Un siège. C'est bon, maintenant que vous êtes assis, passons aux mauvaises nouvelles : oubliez les 486 et le DOS. Cette technologie a été développée exclusivement pour processeurs Pentium et Windows 95. Autre mauvaise nouvelle : depuis cinq mois que Videologic demande à Microsoft d'intégrer les spécificités de Power VR dans son Direct 3D, rien n'a encore été fait en ce sens. Il s'agit donc pour l'instant d'une technologie propriétaire, qui ne fait tourner que les softs développés spécifiquement pour elle. Mais d'ici septembre, les choses ont le temps de changer, des éditeurs de jeux s'intéressent de très près à cette technologie. Passons maintenant aux détails de la merveille. Quatre brevets ont simultanément été déposés par Videologic pour la protection de sa technologie : 1°) la définition des polygones 3D par la méthode des plans infinis, 2°) une technique de rendu haute résolution des textures (en anglais dans le texte : "dithering textures"), 3°) l'intégration du z-buffer dans le chip-même et 4°) la proportionnalité des performances en fonction du nombre de chips utilisés. Concrètement, cela signifie que le chip calcule en temps réel les positions respectives des différents polygones qui composent chaque image, pour n'avoir à appliquer les textures que sur les parties visibles desdits polygones. Dans les cartes actuelles, tous les polygones sont soit comparés en profondeur après avoir été texturés, soit texturés en fonction des paramètres de profondeur (z-buffer), préalablement stockés en mémoire vidéo. Dans un cas comme dans l'autre, la quantité de mémoire vidéo dépend







directement du nombre de polygones affichés.

Avec la technologie Power VR, la seule mémoire nécessaire est celle qui permet de stocker les textures. Les mémoires ultra-rapides (et ultra-chères) genre VRAM ou WRAM ne sont plus d'aucune utilité, et la quantité de mémoire nécessaire ne dépend plus de l'affichage mais uniquement de la résolution des textures. Avec deux malheureux mégas de RAM classique, la carte Videologic atteint des qualités de rendu dignes des machines d'arcade, avec des textures haute résolution et de multiples effets de lumières, d'ombres, d'anti-aliasing, de transparence, de brouillard... Du délire. Dernier point, cette carte accélératrice 3D nécessite certes que vous possédiez déjà une carte vidéo, mais ses performances sont totalement indépendantes de cette dernière. En revanche, elles sont entièrement proportionnelles à la puissance de votre processeur central.

Cette technologie est tellement puissante, qu'il suffit d'additionner quelques chips pour équiper une borne d'arcade ; et les constructeurs eux-même (Sega, Sony et Nintendo) sont actuellement en train de la tester pour leur prochaine génération de consoles. NEC est également bien placé dans l'histoire, puisque c'est à lui que Videologic a confié la fabrication de son PCX1... L'avenir de Power VR ne dépend donc plus que de cette délicate alchimie qui consiste à enthousiasmer simultanément les développeurs, les consommateurs, les importateurs, les intégrateurs... Bref, si tout le monde veut y croire en même temps, Power VR a largement le potentiel de s'imposer comme le nouveau standard des jeux 3D. Activision, Psygnosis, Gremlins, Namco, Looking Glass Technologies et Mindscape Bordeaux ont d'ores et déjà commencé à supporter Power VR dans leurs développements en cours.

Les titres déjà annoncés pour PC sont MechWarrior 2 et Flight Unlimited, ainsi que Rave Racer (Ridge Racer 2), Air Combat 2 et Tekken en provenance du monde des consoles. Videologic a l'intention de commercialiser sa carte en bundle avec 4 ou 5 titres développés spécifiquement pour Power VR, dont Rave Racer, MechWarrior 2 et Flight Unlimited. Le prix définitif n'a pas encore été fixé, mais Videologic a lancé comme un défi qu'il serait la moitié du prix des actuelles consoles 32 bits. La compétition est officiellement ouverte !

Seul titre terminé à ce jour, Rave Racer est plus qu'impressionnant de fluidité, de rapidité et de finesse du graphisme. Pour tout dire, on a du mal à en croire ses yeux. Videologic affirme que le portage sur PC de ce titre arcade est quatre fois plus rapide que Ridge Racer ne l'est sur PlayStation, et franchement on est tenté de leur faire confiance. Au même titre que la rapidité, la qualité graphique enterre de loin la version console : 640 x 480 en 256 couleurs, 30 images seconde, avec surtout une richesse des textures et des effets de lumières absolument bluffants. Les bâtiments et la végétation qui bordent les circuits se précisent sans heurt, à mesure qu'on s'en rapproche. Les tunnels qui jalonnent les 7 circuits de Rave Racer permettent d'admirer de somptueux jeux de reflets et d'ombres sur les carrosseries... Bref, quand on apprend qu'il n'a fallu que 15 jours à Namco pour adapter ce titre pour Power VR, on se demande si les consoles pourront encore s'aligner longtemps...



Mais si cette bataille semble gagnée d'avance, la guerre fait rage sur PC. Entre les vétérans tels ATI ou Diamond (gageons que Matrox nous réserve aussi quelque bonne surprise) et des outsiders comme Videologic, tout le monde y va de sa technologie 3D. Et c'est à qui s'imposera par les performances, à qui conclura les meilleurs accords avec les principaux constructeurs (ATI pour IBM, Videologic/NEC pour Compaq), à qui investira le plus efficacement les réseaux de distribution, à qui obtiendra du maximum de développeurs qu'ils veillent à la compatibilité de leurs titres... Le dernier trimestre de l'année s'annonce chaud.



Le concurrent le plus sérieux

Le concepteur/fabricant de chip ATI, qui avait fait un carton avec son excellent accélérateur 2D Mach64, nous revient en force avec une évolution de ce processeur qui intègre maintenant les fonctionnalités 3D : le 3D Rage. Il est censé afficher 20 millions de pixels par seconde et 575 000 triangles par seconde en lissage de Gouraud. Il utilise la technologie du z-buffer pour la suppression des surfaces cachées et permet les effets spéciaux tels que l'alpha blending, les brouillards, les effets de lumières et le rotoscoping (l'application de vidéos MPEG sur les polygones). Compatible à la fois DOS et Windows 95, il supporte les principaux API 3D du marché. Le 3D Rage offre également la décompression vidéo MPEG en 640 x 480, 30 images par seconde.

Depuis un mois, le 3D Rage équipe la nouvelle carte vidéo d'ATI : 3D Xpression. Avec un prix d'environ 1 800 francs pour 2 mégas de DRAM, la 3D Xpression s'affirme actuellement comme la meilleure carte vidéo 3D du marché. Très performante sur tous les fronts du multimédia grand public, elle bénéficie également des acquis d'ATI, aujourd'hui co-leader du marché des chips vidéo (avec son grand rival S3). Le fait que tous les développeurs la considèrent comme une incontournable est un argument de choix en sa faveur. (ATI annonce des relations privilégiées avec rien moins qu'une cinquantaine de développeurs de jeux.) Elle est aujourd'hui livrée en bundle avec 3 jeux : MechWarrior 2, Virtua Soccer et Assault Rigs.

CYRILLE BARON

NuKlear

Les livres traitent de tous les sujets, les logiciels multimédia aussi. De l'enquête journalistique de "Nuklear" à la balade architecturale de "Lumières gothiques", en passant par les images fractales de "Organic Art", tout est possible avec le support multimédia. Ah oui, au fait, vous retrouverez dorénavant nos logiciels éducatifs préférés dans ces pages.



Nuklear Réductions Dictionnaire Index

NUKLEAR

DE HIROSHIMA A MURUROA

" 50 ans d'histoire de la bombe atomique "

HIROSHIMA
6 août 1945

EQUILIBRE DE LA TERREUR
50 ans de paix en occident

LA FRANCE ET LA BOMBE
de De Gaulle à Chirac

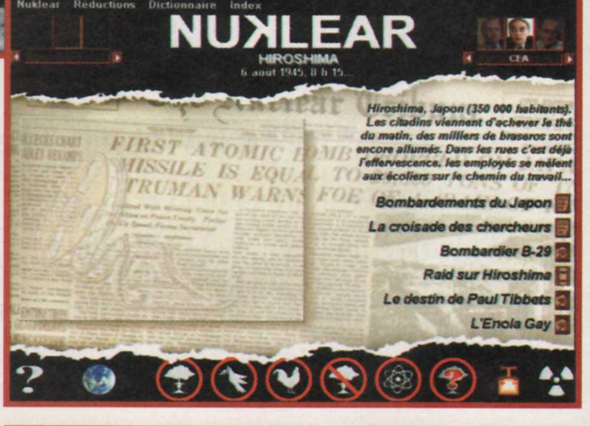
REPRISE DES ESSAIS
la polémique...

LA BOMBE
comment ça marche ?

LES ESSAIS
à quoi ça sert ?

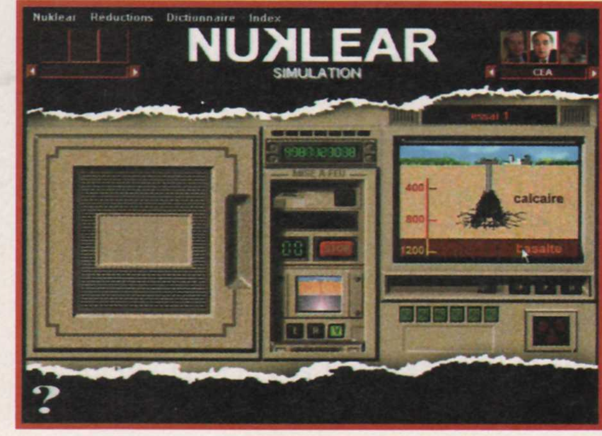
SIMULATION
procédez vous-même à des essais





PC CD-ROM

Sujet explosif s'il en est, l'énergie nucléaire trouve avec ce CD particulièrement touffu, un support de choix. Conçu comme une véritable somme de documentation, Nuklear a l'immense mérite de jeter un regard aussi objectif que possible sur l'atome. De Hiroshima aux derniers essais de l'actuel gouvernement, Nuklear aborde de nombreux sujets. L'interface, un peu austère, en fait un produit que le grand public aura sans doute un peu de mal à ingérer, mais il est vrai que le sujet n'est pas forcément familial. Et pourquoi non d'ailleurs ? Comprendre les enjeux, les risques, les avantages et inconvénients de la conquête de l'atome devrait être un acte civique et non un sujet de polémique. Dans ce but, de nombreux intervenants ont été interrogés, de multiples points de vue ont





été confrontés. Du très officiel CEA au CRIIRAD, labo indépendant, en passant par Greenpeace et divers organismes gouvernementaux ou non, chaque tendance trouve ici un espace où exprimer ses idées, chaque utilisateur un contradicteur propre à éveiller son sens critique. Mieux encore, un très astucieux menu permet, avec le second CD-ROM, de confronter les différents points de vue de chacun des intervenants en les faisant répondre aux mêmes questions.

Articulé autour de plusieurs chapitres (Hiroshima, la politique française sous De Gaulle, la guerre froide, la reprise des essais, l'atome pour quoi faire, etc.), Nuklear est agrémenté de nombreux films, images et cartes. L'interface, un peu déroutante à la première utilisation, dispose d'options inédites fort intéressantes : on peut "punaiser" une fenêtre afin de la laisser ouverte en permanence, on peut mettre de côté les pages intéressantes afin de se constituer un dossier personnalisé que l'on consultera à tête reposée, au lieu de jongler avec les menus en permanence.

Utilisant le principe de l'hypertexte, les documents écrits renvoient à d'autres parties du CD-ROM ou permettent, lorsque le sujet peut être brièvement commenté, d'accéder directement au lien sur lequel on a cliqué, ce dernier s'affichant en bas de l'écran. Enfin, un simulateur offre l'opportunité de "s'amuser" à faire son propre essai atomique. Un menu permet de choisir le type de sol, la profondeur et la force de la charge. Reste ensuite à appuyer sur le bouton rouge et à admirer la forme de la fissure creusée par la déflagration, fleur creuse à la beauté fractale...

Bref, voici un produit suffisamment ambitieux, complet et instructif pour que l'on pardonne quelque erreurs de présentation.

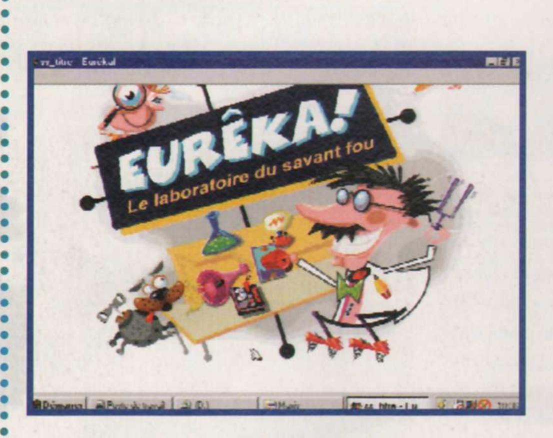
Editeur : Microfolie's • Distribué par : Microfolie's





Eureka

PC/MAC CD-ROM



Outch... grosse prise de tête en vue. Eureka est un logiciel éducatif qui propose – on connaît le refrain – "d'apprendre en s'amusant". L'angoisse vous gagne ? Pourtant, aussi étonnant que cela puisse paraître, le soft tient ses promesses, au point qu'on a failli le tester comme un jeu plutôt que comme un bidule multichose. Le principe est assez compliqué ; il s'agit de résoudre des énigmes mathématiques en manipulant des opérateurs logiques (AND, OR, XOR etc.), et de les connecter avec différents objets (ampoules, interrupteurs, dérivations etc.). Ça peut paraître un peu aride et peu ludique, mais les énigmes deviennent de plus en plus délirantes au fur et à mesure qu'on progresse ; et vers la fin, on vous propose de connecter une vache en apesanteur avec un cœur humain.

Plaira à coup sûr aux matheux, et autres premiers de la classe de tout poil, de la Seconde à la Terminale, et même à leurs profs, puisqu'il est possible de créer ses propres énigmes. Mais attention, n'offrez surtout pas ça comme cadeau à votre fils "qui a des problèmes à suivre en cours", ça ne fera qu'un peu plus l'écœurer, et à cause de vous il finira punk. Remarquez, ils sont rigolos les punks.

Editeur : Maxis • Distribué par : Virgin

Tommy

PC CD-ROM

N'espérez pas retrouver ici l'"Opéra Rock" des Who. Certes, ce CD est consacré au groupe légendaire, mais ce sont surtout les fans de Peter Townsend qui seront ravis. Extraits de chansons, paroles et extraits de vidéos cohabitent de façon plus ou moins chaotique sur ce CD-ROM digne de remporter le prix de l'interface la plus fumeuse du moment. Who ? Certes ! Mais pour être complet, il faudrait rajouter Where ? et What ? Quel fatras !









Editeur : Interplay
Distribué par : CIC

Lumière Gothique

PC CD-ROM

Premier volume d'une collection qu'on espère très fournie, ce CD consacré à l'Europe gothique est toutefois plus remarquable par son thème que par son ergonomie... un peu étrange. Lorsque l'art des entrelacs du gothique flamboyant percutent l'interface, gare à la casse ! Cela dit, les passionnés trouveront sans doute leur compte dans ce CD présentant 20 cathédrales. Au programme, plans et cartes interactives, 2 000 images, glossaire, le tout saupoudré de musique et de textes lus de bonne qualité.

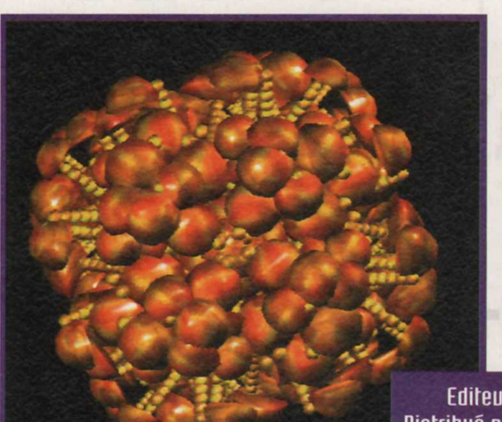


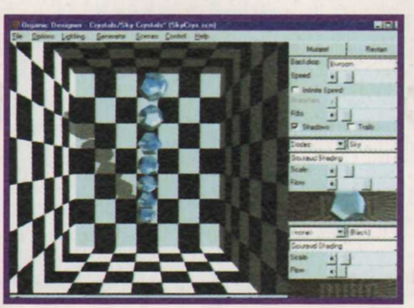
Editeur : Kairos • Distribué par : Réunion des musées nationaux (RMN)

Organic Art

PC CD-ROM

Waow ! je confesse que j'ai toujours eu un goût prononcé pour les économiseurs d'écran. C'est beau, autonome et on peut bidouiller plein de trucs, tout ce que j'aime (si vous êtes une jeune fille belle, autonome et bidouillable, écrivez au journal qui transmettra). Organic Art est donc un économiseur d'écran. L'économiseur d'écran du moment même. Destiné à Windows 3.11 et Windows 95, il crée à l'écran des images 3D texturée d'une beauté à couper le souffle. Les écrans de configuration, ainsi qu'un designer, permettent de régler des tas de trucs : ombres, forme des objets, nombre d'objets, vitesse, type de texture, type de fond, type de mouvements et autres. C'est tellement beau, qu'on voudrait parfois garder une trace des images générées par l'engin. Justement, c'est prévu. Bon, je vous laisse admirer les images, moi je retourne économiser mon écran ; quand ça bouge, c'est encore plus beau. Bref, voilà un logiciel indispensable.





Editeur : Computer Artwork Production
Distribué par : Warner Interactive Entertainment

Botticelli

PC CD-ROM

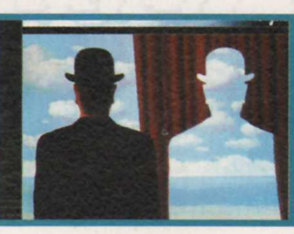
Architecturé autour d'une trentaine de tableaux, Botticelli est un produit qui préfigure ce que les monographies multimédia devraient être. Préfigure, notez bien. Bref, sans qu'on puisse lui trouver de défaut majeur, on regrette toutefois que l'interface ne soit pas plus aboutie. Pour le reste, c'est la sempiternelle cohorte de statistiques : 200 œuvres dont 100 de contemporains, un zoom sur les œuvres, 30 minutes de commentaires audio. Les afficionados seront comblés (il n'existe pas d'autre monographie sur cet artiste), mais pas de quoi créer des vocations : on clique et on voit des tableaux, on lit des textes et on entend des commentaires. Un logiciel multimédia, quoi !



Editeur: Acta EMME • Distribué par: EMME

Le mystère Magritte

PC/MAC CD-ROM



Ceci n'est pas un chapeau. C'est un CD-ROM multimédia. Un sacré CD, même. Les amateurs de René Magritte vont pouvoir retrouver le plus connu des peintres belges. Mais le connaissent-ils vraiment ? C'est par un chapitre intitulé "Magritte, qui êtes-vous ?" que s'ouvre ce produit résolument différent. L'interface, intuitive, permet de naviguer, de s'immerger dans l'univers du peintre. Les œuvres peuvent être découvertes au gré de votre fantaisie. Peintures bien entendu, mais aussi collages, photographies, sculptures et même publicités. Très ludique, Le mystère Magritte permet de s'amuser avec les thèmes récurrents de l'artiste : reconstitution de tableaux, puzzles, animations et interviews rendent ce CD attachant et énigmatique.

Editeur : Virtuoso
Distribué par : Réunion des musées nationaux (RMN)

LE TOP
DE LA REDACTION

Nous, à Joystick, les jeux vidéos c'est notre passion. Et on le prouve, Hop! voici donc le Top de la rédaction, sur 2 pages ce mois-ci, car quand on aime on ne compte pas... Sur cette double, 11 jeux disponibles dans le commerce qui nous ont rendu complétement accros. 5 logiciels previews qui nous font déjà baver d'avance. Et puis: 10 gloires d'antan (pas trop vieilles quand même) qui ont encore de beaux restes et qui sont disponibles en budget. Ah oui, j'oubliais: 63. Oui, 63 éditeurs qui nous concoctent de bien beaux produits.

LE TOP JEUX

Settler 2

PC CD-ROM



Une réussite technique, graphique, et ludique : Settler 2 est le digne successeur du premier, un soft de la veine de Civilization ou SimCity. Plus de bâtiments, plus d'unités, un graphisme en S-VGA: vous n'allez plus dormir!

Ripper

PC CD-ROM

Un jeu d'aventure avec acteurs réels qui assurent tout plein. Scénario au poil et dialogues béton.

Warcraft II

PC CD-ROM

Un jeu de stratégie où orcs et humains s'affrontent. Disposant d'un graphisme très fin, ce jeu en S-VGA est un must du genre.



Duke Nukem 3D

PC CD-ROM

Le soft de destruction en vue subjective qui prend la relève de Doom. Particulièrement efficace en réseau.

Eurofighter 2000

PC CD-ROM

Réaliste sans pour autant oublier l'aspect visuel, ce simulateur vous met aux commandes de l'avion de combat européen. Superbe.





Wing Commander IV

PC CD-ROM

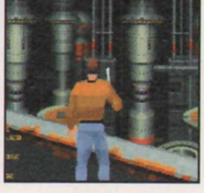
Un jeu mêlant action et scènes cinématiques, qui bénéficie d'une finition tout à fait hollywoodienne.

Screamer

PC CD-ROM

Une superbe course de voitures de série en 3D. Six circuits à parcourir dans les deux sens !

Fade To Black





PC CD-ROM

Dans un gigantesque complexe souterrain représenté en 3D, percez les mystères d'une civilisation extraterrestre.

Aliens

PC CD-ROM

Fidèle à l'esprit des films, voilà un jeu beau comme tout et un peu gore qui devrait plaire aux aventuriers.

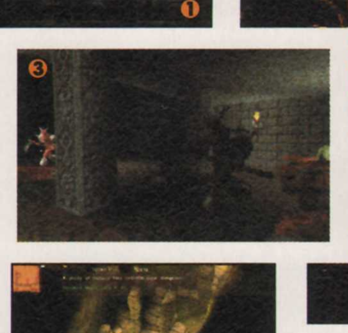


C&C data disk: Covert Operations

PC CD-ROM

Voici quinze nouveaux scénarios, d'une difficulté redoutable, pour ceux qui ne peuvent plus vivre sans leur ration quotidienne de Command&Conquer.






LE TOP BIENTÔT

TITRE:	GENRE:	DÉVELOPPEUR:
① TIME COMMANDO	ACTION	ADELINE
EURO SOCCER 96	SIMULATION	GREMLIN
② ZORK NEMESIS	AVENTURE	ACTIVISION
③ DUNGEON KEEPER	STRATÉGIE/ROLES	BULLFROG
GRAND PRIX 2	SIMULATION	MICROPROSE



LE TOP BUDGET

Adoptez-les avant qu'on les pique ! Tous ces jeux sont disponibles en version "budget" pour moins de 100 F. Le bon plan !

TITRE:	GENRE:	DISTRIBUTEUR:
① LANDS OF LORE	JEUX DE ROLES	VIRGIN
② DAY OF THE TENTACLE	AVENTURE	UBI SOFT
MAGIC CARPET	ACTION	ELECTRONIC ARTS
CANNON FODDER 2	ACTION	VIRGIN
SYNDICATE	ACTION/STRATÉGIE	ELECTRONIC ARTS INDY
CAR RACING	SIMULATION	VIRGIN
③ SPACE QUEST IV	AVENTURE	SIERRA
STRIKE COMMANDER	SIMULATION	ELECTRONIC ARTS
GABRIEL KNIGHT I	AVENTURE	SIERRA
MONKEY ISLAND 2	AVENTURE	UBI SOFT

QUI DISTRIBUE QUI ?

EDITEUR	DISTRIBUTEUR	TÉLÉPHONE
7TH LEVEL	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
ACCESS	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
ACCLAIM	ACCLAIM	(1) 53 83 17 30
ACTIVISION	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
ADELINE SOFTWARE INT. (*)	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
ATARI INTERACTIVE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BAO	INNELEC	(1) 48 10 55 55
BETHESDA SOFTWORKS	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BLIZZARD	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BLUE BYTE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BRODERBUND	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
BULLFROG	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
CAPCOM	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
CENTURY INTERACTIVE	BMG	(1) 44 88 67 00
CORE DESIGN	US GOLD	(1) 41 06 96 70
CP SOFTWARE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
CREATIVE WONDERS	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
CRITERION STUDIOS	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
CYBERFLIX	BMG	(1) 44 88 67 00
DIGITAL INTEGRATION	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
DIGITAL PICTURE	ACCLAIM	(1) 53 83 17 30
DOMARK	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
EA WORLD	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
EMPIRE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
EUROPRESS	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
FUNSOFT	FUNSOFT	(1) 41 86 05 05
GAMETEK	BMG	(1) 44 88 67 00
GT INTERACTIVE	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
HASBRO	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
INFROGRAMES	INFOGRAMES	(16) 72 65 50 00
INTERPLAY	CIC	(1) 40 94 10 20
LEGEND	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
LOOKING GLASS	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
LUCASARTS	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
MARSHALL CAVENDIFH	BMG	(1) 44 88 67 00
MAXIS	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
MERIT STUDIOS	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
MICROIDS	MICROIDS	(1) 46 01 54 01
MICROPROSE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
MINDSCAPE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
MONTPARNASSE MULTIMÉDIA	BMG	(1) 44 88 67 00
MORGAN INTERACTIVE	BMG	(1) 44 88 67 00
NEW WORLD COMPUTING	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
OCEAN	ECUDIS	(16) 72 02 59 00
ORIGIN	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
PULSE	ACCLAIM	(1) 53 83 17 30
ROCKET SCIENCE	BMG	(1) 44 88 67 00
S.E.A.	BMG	(1) 44 88 67 00
SIERRA	SIERRA	(1) 46 01 46 00
SILMARILS	SILMARILS	(1) 60 17 15 24
SIMON & SCHUSTER	CIC	(1) 40 94 10 20
SPECTRUM HOLOBYTE	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
TATI	BMG	(1) 44 88 67 00
TELSTAR	UBI SOFT	(1) 48 18 50 00
TITUS	ECUDIS	(16) 72 02 59 00
US GOLD	US GOLD	(1) 41 06 96 70
VIACOM NEW MEDIA	CIC	(1) 40 94 10 20
VIC TOKAI	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
VIRGIN I.E.	VIRGIN I.E.	(1) 53 68 10 10
VIRTUAL STUDIO	ELECTRONIC ARTS	(16) 72 53 25 25
WARNER INTERACTIVE	WARNER INTERACTIVE	(1) 43 12 31 00

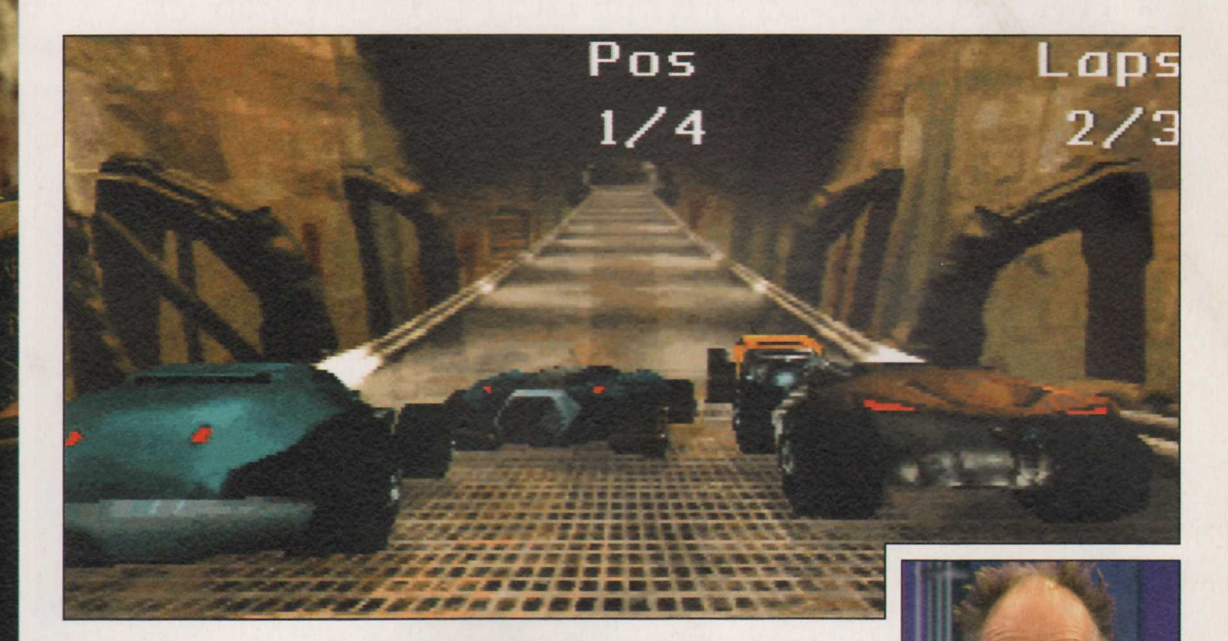
(*) POUR CERTAINS TITRES SEULEMENT.



MEGARACE 2

Méga-beau, mégalo

Chouette ! un jeu Cryo. Car qui dit Cryo, dit très beau. Megarace2 n'échappe pas à la règle, et vous allez périr de bonheur devant la beauté de cette course futuriste. Qui dit Cryo, dit aussi concept. Le scénario de Megarace2 va vous bidonner avec son émission virtuelle et ses présentateurs loufdingues. Imaginez : ce soir vous passez à la télé. Sortez victorieux de l'affrontement, et vous ferez péter l'audimat ! Qui dit Cryo, dit aussi détracteurs. Je ne me fais pas d'illusions : tout le monde ne tombera pas sous le charme de Megarace2. Les amateurs de vraies courses de voitures risquent de rester sur leur faim. Mais pour les autres, ceux qui aiment s'en prendre plein les mirettes, il ne reste plus qu'à dévorer ces pages



IANSOLO

Bonsoâââr, amis virtuels. Vous êtes forts et vous êtes beaux car vous avez allumé votre poste de TV. Fantastique, non ? Pleurez de joie, amis "3D addicts". Dans quelques minutes, vous allez assister au plus grand show de la planète. 83 % de parts de marché au Megamat, le spot de pub à 500 patates : c'est ici que ça se passe, et pas ailleurs. Wahou ! Certains parmi vous pourraient croire que nous faisons ça parce que nous aimons la violence, l'huile et les missiles... Mais pas du tout ! Nous faisons ça pour la THUNE. Ahahah ! Non, je plaisante. Nous faisons ça pour le plaisir. Laissez-moi justement vous présenter celle qui nous donne tant de plaisir chaque soir : mon adorable assistante.
- Bonsoir mes petits chéris adorés, vous regardez V.W.B.T. et vous avez tiré le bon numéro. Smack ! smack ! si vous saviez comme je vous aime, mes petits canards préférés. Comment trouvez-vous mon nouvel ensemble ? Mignon, non ? Hi hi hi, je m'appelle Miss Pod'fleur et le rose me va si bien
- Et je suis Lance Boyle...
- Et vous êtes sur... V.W.B.T.
- Et nous allons passer un bon moment ensemble.
- Ouuiii, on a fermé le studio et jeté la clef.
- Ahahah, Miss Pod'fleur, quel talent ! Mais laissez-moi présenter Megarace2 à notre public chéri. Eh bien, Megarace2 c'est comme Megarace1 mais avec beaucoup beaucoup plus de violence. Une expérience incroyable de TV virtuelle, une exclusivité...
-... V.W.B.T. ?
- Tout à fait, mon petit. Tranquillement installés chez eux, nos amis virtuels vont pouvoir participer à la plus belle course de tous les temps. Pour leur en faire baver, V.W.B.T. a sélectionné des adversaires parmi la crème des psychopathes : les Enforcers. À propos, Miss Pod'fleur, quel est le sort des "3D addicts" quand ils perdent une course ?
- Ils sont renvoyés à la vie réelle.
- Damned ! Mais ne dramatisons pas. Ahaha ! Pour aller avec votre nouveau Megarace, V.W.B.T. n'a pas lésiné sur les moyens. Regardez votre nouveau Lance Boyle. Plus beau, plus drôle, les dents plus blanches... Fantastique, non ?

Ne lésinez pas sur les missiles pour vous frayer un chemin, vos crétins de concurrents n'auront pas tant de scrupules!

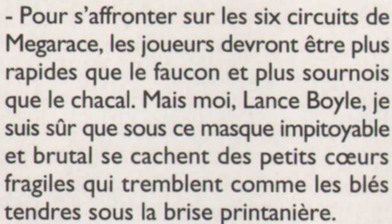


Megarace 2 ne s'adresse pas aux fanas de vitesse



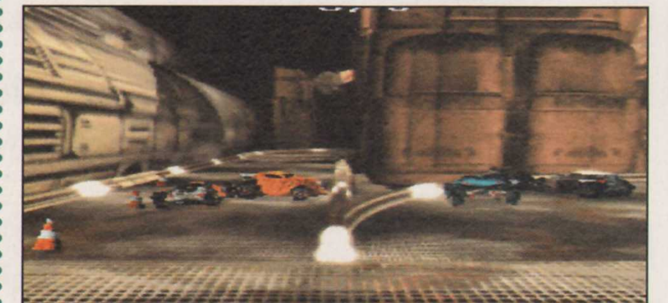






Au niveau des embranchements, on assiste à de gros accrochages. Hé, pousse-toi patate !

- Je préférais le précédent, hi hi hi.
- Vous êtes virée, Miss Pod'fleur.
- Oh, non !
- Pour s'affronter sur les six circuits de Megarace, les joueurs devront être plus rapides que le faucon et plus sournois que le chacal. Mais moi, Lance Boyle, je suis sûr que sous ce masque impitoyable et brutal se cachent des petits cœurs fragiles qui tremblent comme les blés tendres sous la brise printanière.



- Oh, Lance, comme vous parlez bien !
- Oui, rappelez-moi de me virer ! Ahaha ! Dans Megarace2, il n'est pas nécessaire de gagner toutes les courses, il faut finir dans les premiers. Missiles, mines, flaques d'huile : les Enforcers seront prêts aux pires exactions pour repousser les assauts de nos amis joueurs. Terrible, oui vraiment terrible. Seulement, voilà, si un joueur venait à arriver premier de la dernière course, il serait sacré "roi de Megarace". Fantastique, vraiment fantastique, Miss Pod'fleur. Et tout ceci grâce à...
- V.W.B.T., cher Lance.
- Mais voici venu le moment, pour nos Enforcers chéris, de choisir leur véhicule...

Une suite vitaminée

Il n'aura fallu qu'un peu plus d'un an aux magiciens de Cryo pour nous concocter la suite de Megarace. Il faut dire que ce soft avait rencontré un vif succès outre-Atlantique. Ici, à "Joy", les avis étaient un peu partagés. On reprochait à Megarace1 une jouabilité limite malgré un concept intéressant.

Aujourd'hui, Megarace2 se pose clairement comme le plus beau de tous les jeux de course sur micro. Des circuits somptueux, des séquences cinématiques grandioses: Cryo continue encore et toujours de manier l'image de synthèse avec brio. La partie vidéo, où Lance Boyle nous faisait mourir de rire, a encore était améliorée. Une présentatrice sexy et rigolote donne la réplique à celui qui en fait des tonnes et des tonnes. Si seulement on pouvait me dire où contracter un abonnement à V.W.B.T.

Que de louanges ! Pourtant, Megarace2 continue de soulever des polémiques au sein de "Joy". Les spécialistes des courses automobiles s'insurgent en clamant que Megarace n'est pas une vraie course automobile. D'autres révoltés se plaignent de la lenteur de l'animation sur de petites configurations. Si je suis d'accord avec ces restrictions, je pense néanmoins que les améliorations apportées à la jouabilité font de Megarace2 un vrai jeu. À tout bien réfléchir, Megarace est quand même bien plus interactif qu'un produit comme Chaos Control qui était basé sur un concept similaire. Non mais c'est vrai. Qui n'aurait pas aimé découvrir le jeu vidéo avec un soft comme Megarace2 ?

Euh, personne !

Bon. Je préfère. Commençons notre tour d'horizon par le programme d'install. Il détecte tous les disques durs présents sur votre PC et donne le choix du lecteur d'installation. 20 à 50 Mo seront nécessaires pour loger le bougre. La détection de la carte sonore se fait de manière transparente pour l'utilisateur, et pendant la copie des fichiers on a droit à une super-musique pour patienter. C'est pas sympathique ? Megarace2 se joue indifféremment au clavier, à la souris et au joystick. L'option "joystick" n'était pas implémentée sur la version de test, mais nous avons pu apprécier le contrôle à la souris qui s'avère très agréable (si la souris fonctionne correctement : voir "Remarques"). Sinon, le clavier est toujours une valeur sûre car il rassemble l'ensemble des contrôles du

et de courses de voitures

jeu : pilotage et armes. Parmi les autres préférences, il faut mentionner l'option de "préchargement". À moins que vous disposiez d'un lecteur de CD-Rom quadruple vitesse, le programme aura bien du mal à charger les animations directement du CD. Dans ce cas, il est possible de précharger les données relatives à un circuit sur votre disque dur. Évidemment, cela peut prendre une ou deux minutes avant chaque nouveau circuit (une musique d'accompagnement vous fera de nouveau agréablement patienter).

Mais le jeu en vaut la chandelle. Enfin, l'option la plus importante permet de régler la finesse du graphisme. On dispose d'une résolution en 320 x 200 qui conviendra aux petites configs. La doc annonce un 486/66 comme point d'entrée. Mais un Pentium60 avec vidéo performante s'avèrera nécessaire pour goûter la sensation de vitesse. Bien sûr, les flambeurs pourront crâner devant leurs copains avec un somptueux 320 x 400. Honte à eux ! De toute manière, tout cela est à relativiser en fonction de l'état sanitaire de votre PC. Comme on dit de par chez nous : "Ta machine tu optimiseras, et la fluidité de l'animation tu retrouveras".

Plus qu'une étape avant de rentrer dans le vif du sujet ! Après avoir été accueilli en beauté par Lance Boyle et sa charmante assistante, voici venu le moment de choisir son véhicule. Dans Megarace1, les bolides nous étaient présentés lors de superbes séquences de morph en images de synthèse. Aujourd'hui, les suppositoires atomiques apparaissent dans leur plus simple appareil, à savoir en 3D temps réel avec mapping, lissage et tout le toutim. Vous disposez de 25 000 brouzoufs pour acheter votre premier véhicule. En fonction du résultat des courses, vous toucherez plus ou moins d'argent. Cet argent sera ensuite vital pour réparer la casse et surtout équiper sa caisse avec toute une floppée d'armes.









6 CIRCUITS VIRTUELS

















Des circuits somptueux, des séquences cinéma



Approchez, approchez, ces superbes bolides n'attendent que vous !











Dans l'écran de compétition, vous pourrez continuer la partie, accéder à un Replay ou même aller réparer votre bolide au garage.

Tu flippes ta megarace, hein ?

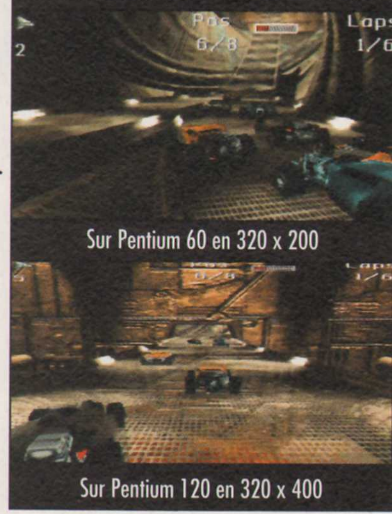
Trêve de bavardages. Le programme égrène le compte à rebours et la course va commencer. Le doigt sur l'accélérateur, je commence à louvoyer pour me frayer une place au milieu des sept concurrents. Bing, paf ! C'est qu'il ne faut pas rater son départ ! En 320 x 400, les circuits sont tout simplement splendides. Les premières minutes de course sont pitoyables, car je passe mon temps à admirer le décor qui défile tout autour.

Première constatation : alors que dans Megarace1 le point de vue était fixe, on a droit ici à de superbes effets de caméra. Lors des accrochages ou quand on se retrouve en sens inverse, le programme passe à une vue plus générale. La technique est tellement impressionnante, qu'on oublie qu'on a affaire à du précalculé. Les musiques bien pêchues rythment la course (je commence à vraiment m'amuser !). A ce propos, un lecteur de CD apparaissant à l'écran permet même de choisir ses airs préférés. Deuxième constation : les bagnoles sont dix fois plus belles que dans Megarace1. Il faut dire que les sprites ont été remplacés par de la 3D temps réel. Ça se sent ! On a vraiment la sensation de piloter, les caisses "collent à la piste" et on peut faire n'importe quoi, par exemple des dérapages ou remonter le circuit en sens inverse ! Les effets de lumière sont parfaitement synchro avec le décor précalculé, ce qui ne gâche rien.

En plus des voitures, certains éléments du décor sont aussi en 3D : cônes, bidons, barils explosifs, mines, missiles... C'est toujours marrant les jeux de voiture ou on peut faire valdinguer les cônes dans le décor, non ? Les circuits sont loin d'engendrer la mélancolie avec des bifurcations qui vous donnent le choix entre des itinéraires plus ou moins courts. Il y a des virages relevés qui vous font dégringoler sur le bord de la route, des loopings bien vicieux, des virages de plus en plus serrés au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu. On sent que les programmeurs se sont décarcassés depuis Megarace1. Bien entendu, on pourra toujours rechigner. On aurait bien aimé des tremplins pour décoller et retomber comme des crêpes hors du circuit. On aurait apprécié des circuits sur plusieurs niveaux

QUEL RÉSULTAT SUR QUELLE MACHINE ?

À cause des décors en précalculé, la vitesse du jeu dépendra directement de la puissance de votre machine et de son optimisation. Comme il n'est pas possible de diminuer le nombre de détails affichés, comme c'est possible avec un moteur 3D, vous n'aurez le choix qu'entre deux résolutions graphiques : 320 x 200 ou bien 320 x 400. Le jeu tourne sur un 486/66 VLB correctement configuré, mais il est beaucoup trop lent pour offrir un réel plaisir de jouer. Il semble bien que pour s'amuser avec Megarace, il faille au moins un petit Pentium. Correctement configuré, le Pentium ! Mais vos machines sont super bien optimisées, non ?


Sur Pentium 60 en 320 x 200

Sur Pentium 120 en 320 x 400

tiques grandioses, bref un jeu d'une grande beauté

avec des trous à éviter. On pourrait ainsi critiquer à l'infini en oubliant qu'une année seulement est passée depuis la première mouture de Megarace. Malgré tout, je regrette qu'il n'y ait pas de Nitro pour pouvoir mettre la gomme de temps en temps et enfumer ces abrutis de concurrents.

Des adversaires coriaces

Dans Megarace2, un circuit se joue en trois manches. Le cumul des points des deux premières manches permettra aux quatre premiers pilotes de se qualifier pour la troisième manche qui se joue sans armes ni obstacles et qui comprend trois tours au lieu de six. Le gagnant de cette dernière manche accèdera au circuit suivant. Sur le papier, cela semble simple. Mais c'est compter sans ces enfoirés de concurrents.

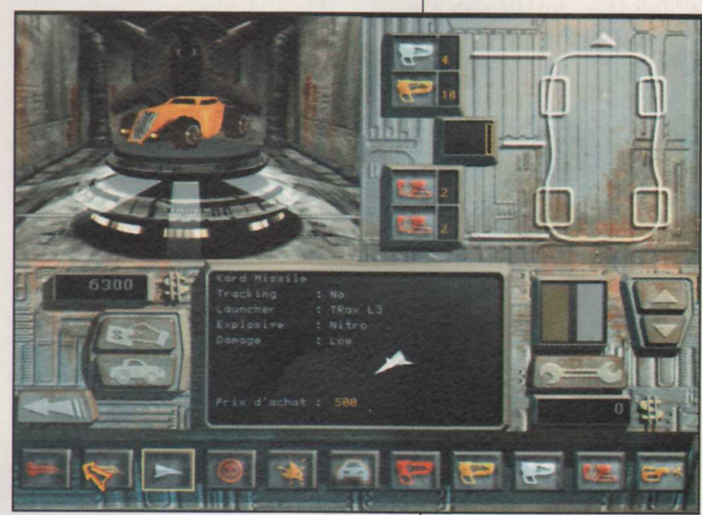
Ces bâtards sans foi ni loi ne font rien qu'à vous coincer contre les bordures du circuit. Rigolez pas, c'est pas drôle du tout ! Frotter contre les bords, ça ralentit et en plus vous risquez de vous retrouver en sens inverse et de perdre de précieuses secondes pour repartir. Heureusement, les gars de la V.W.B.T. ont eu la chouette idée de vous procurer des armes. C'est bien plus marrant, sans compter que ca fait monter le Megamat ! D'abord les missiles, qui sont de plusieurs types. Les missiles ne vous seront pas d'une grande utilité pour doubler le mec de devant. En revanche, à force de lui truffer les fesses, vous allez bien finir par lui bousiller son véhicule. Tenez, vous voyez le bout de merguez grillé sur le bord de la piste ? En voilà un qui viendra plus nous chatouiller ! Les missiles sont aussi très pratiques pour ouvrir certaines portions du circuit qui sont bloquées par des barils explosifs. L'anticipation est alors le maître-mot. Vos adversaires ayant une fâcheuse tendance à vous doubler pendant le dernier tour, alors que vous caracolez en tête, vous allez également apprécier les mines et leurs petites sœurs flaques d'huile. Bien que nous n'ayions pas pu tester la version réseau (voir encadré), nous pouvons aisément imaginer les franches parties de rigolade en jouant à ce petit jeu à plusieurs ! Sachez quand même que pour utiliser ces munitions, il faudra pouvoir vous offrir le lanceur correspondant.

GENRE : Arcade • Editeur : Mindscape • Développeur : Cryo • NOMBRE DE JOUEURS : 1 joueur - 8 joueurs en réseau (avec 8 version du jeu) • CONFIGURATION MINIMUM : Pentium 60 avec vidéo PCI, 8 Mo • CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 120 avec vidéo PCI et 16 Mo, PRÉVU SUR : PlayStation

MEGA-RÉSEAU

L'une des innovations les plus attendues de Megarace2 est certainement la possibilité de jouer jusqu'à huit cinglés en réseau. C'est vrai, les missiles et autres flaques d'huile, on aimerait bien les balancer sur les petits copains. Cryo a dû parvenir à la même conclusion, puisque cette fonctionnalité fait partie du cahier des charges de Megarace2. Malheureusement, à l'heure où nous testons la version Béta, le mode réseau n'était pas encore totalement implémenté. Pour le coup, il est difficile de juger de la réalisation réseau. Tout ce que nous pouvons vous indiquer, c'est que le programme réclamera autant de versions du jeu qu'il y aura de joueurs. Arrgh !


Les séquences non-interactives sont truffées d'anim. rigolotes. Tiens, mais derrière la console, on croirait reconnaître Philippe Ulrich !



Dans les somptueux garages de la V.W.B.T., un personnel hautement qualifié procèdera à la préparation de votre véhicule, moyennant finances. Au risque de le regretter plus tard, achetez un maximum d'armes, de munitions et même un bouclier.


Les circuits sont présentés lors de superbes séquences cinématiques. Ici : la Fonderie.

REMARQUES

Nous avons eu quelques petits soucis avec la gestion de la souris sur les écrans d'interface pendant le test. Certes, les machines de "Joy" sont un peu branques car elles voient défiler énormement de softs, mais c'est pas la première fois que nous avons ce problème avec des produits Cryo. Hem, hem, amis de chez Cryo, ne pourriez-vous pas jeter un petit coup d'œil sur ce désagrement qui risque aussi de toucher quelques-uns de nos lecteurs ?

Megarace 2 ne s'adresse pas aux fanas de vitesse et de courses de voitures. Qu'ils se replient sur des produits plus classiques. En revanche, pour ceux qui disposent d'une machine très performante, voici l'un des plus beaux softs en vente libre sur terre.



Settler 2

PC CD-ROM

Petits colons

Ma copine en est malade. Deux nuits que je passe avec ce soft. Deux nuits blanches mémorables. "Y en a marre, maintenant ! C'est ton ordinateur ou moi !", qu'elle a pas arrêté de râler. Bon ben tant pis. Faut savoir faire des choix dans la vie. Tes valises sont là ma chérie !

MEGASTAR joystick





Monsieur Pomme de Terre

Settler 2 est de la veine de Civilization. Il accroche, comme de la came. Tant qu'on y joue, plus rien n'existe autour. On n'échappe ni au sempiternel : "Bon O.K., encore un quart d'heure et je vais me coucher...", ni au plus douloureux : "Mon Dieu, si je ne balance pas ce soft, je ne serai même pas admis à redoubler." En y jouant, on s'éclate, mais le plus vicieux, c'est qu'on pense déjà à la prochaine partie, celle où on fera mieux, celle où l'on construira une ville vraiment parfaite. Une vrai drogue, que j'vous dis.

Tout cela n'a rien d'étonnant : Settler 2 tient du premier Settler, qui était déjà une fichue saloperie de bon jeu. Ce second Settler suit exactement le même principe que le premier : on dirige une horde de petits bonshommes qui coupent du bois, creusent la terre, vous obéissent aveuglément. Des colons, quoi (in english : Settlers. Thank you. You're welcome). Vous leur faites construire des tas de jolis petits bâtiments partout dans la lande, jusqu'au moment où vous réalisez que vous n'êtes pas seul à savourer la belle vie sur ce vert continent. Il y a l'autre, l'ennemi. Celui qui doit disparaître.



Ces petits piquets délimitent votre espace vital. Les frontières sont justifiées par la présence de bâtiments militaires. Si une de vos forteresses est prise, vos frontières sont repoussées et tous les bâtiments qui se trouvent en dehors de vos frontières sont détruits.

Petit génocide entre amis

Avant tout, Settler 2 est une guerre économique, et nous reviendrons sur ce point. Mais quand vient l'heure de se trucider, les settlers sont toujours prêts. Tout se joue autour d'une lutte d'influence sur les territoires. Les bâtiments militaires (baraques, tours de garde, forteresses, etc.) délimitent un périmètre ; espace vital dans lequel vous êtes autorisé à construire votre colonie. Chaque nouvelle bâtisse fortifiée élargit cette frontière. Si l'ennemi construit un bâtiment militaire assez près de votre

colonie, il élargie sa propre zone d'influence et tous vos bâtiments limitrophes sont aussitôt détruits : ils brûlent, vos settlers s'échappent des bâtiments en flammes, arrivent en courant de partout comme autant de fourmis désemparées. S'ils ne trouvent nulle part où s'abriter, assez vite ils crèvent. Leurs mignons petits squelettes de settlers morts décoreront la lande quelques temps, puis disparaîtront. Une autre manière de pourrir l'ennemi est d'empiéter sur son territoire : c'est la bête attaque franche et massive. Vous cliquez sur un bâtiment militaire appartenant à l'adversaire, indiquez la qualité et le nombre de troupes que vous envoyez, et voilà vos soldats qui se rendent au carnage en sifflotant. Si vous gagnez le combat, tous les bâtiments adverses brûlent, les colons fuient, vous piquez le bâtiment militaire conquis et élargissez ainsi votre espace vital.

Bon, tout ça, on le connaissait déjà dans le premier volet de Settler. Mais la grande nouveauté, ce sont les catapultes : des bâtiments qui tirent à très longue portée (un écran) d'énormes blocs de granit. Radical pour bien asseoir une frontière sensible. Mais attention, une catapulte qui n'est pas régulièrement approvisionnée en granit est aussi redoutable qu'une immense cuillère à soupe.

Trimez, petits esclaves !

Mais pour en arriver là, à la guerre totale, il faut bosser. En tout cas, faut faire bosser vos petits settlers. Les nerfs de la guerre sont le fer (pour forger des armes), et l'or (pour payer les soldats). Pour les extraire des entrailles de la terre, il faut creuser des mines. Pour construire ces mines, il faut du bois, beaucoup de bois : les bûcherons y pourvoieront. Quand on coupe du bois, il faut très vite songer à reboiser, et les garde-champêtres s'en chargeront.

Tout ça est très bien, mais maintenant il va falloir transformer le minerai en lingots, puis les lingots en outils,



- Le soft tourne sous DOS ou Windows au choix, une riche idée. Bien sur il est plus rapide sous DOS, mais ceux qui disposent d'une installation puissante n'y verront pas la différence. Sinon, pour les pauvres comme moi, Settler 2 passe (o miracle !) sur un 486DX33, mais avec un entrain plutot mollasson. Faut pas rever non plus.
- Les mines s'épuisent tres rapidement. Dans la premiere phase du jeu, qui consiste à partager le terrain avec l'ennemi, choisissez un territoire cerné par de nombreuses montagnes.
- Certains batiments sont inutiles en début de partie, n'y gaspillez ni votre temps ni vos matieres premieres. Il s'agit des brasseries, des porcheries, des boucheries, des élevages de mules, des chantiers navals et des catapultes.
- L'or est primordial, bataillez pour vous approprier les filons.
- Organisez votre ville comme une chaine d'usine.



Remarques

Il est possible de jouer à deux, mais uniquement sur le même PC avec un écran splitté et deux souris !Il est vrai que par modem, le jeu aurait été ingérable étant donné la longueur des parties, mais en réseau nom de Dieu ! Pourquoi avoir omis l'option "réseau" ?

En mode "campagne"...



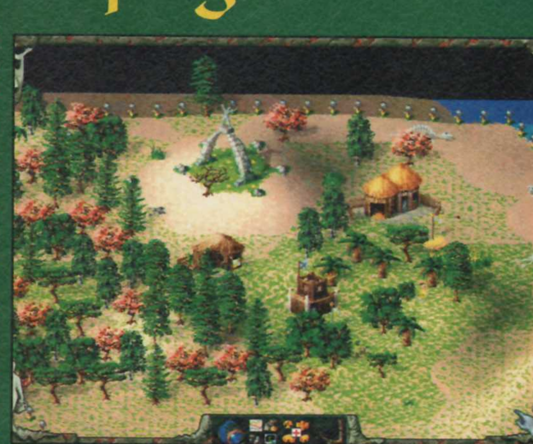
L'histoire de la campagne, c'est que votre bateau s'est échoué sur des côtes inconnues. Vous commencez donc avec rien, juste une tente et quelques rescapés.



Très vite (ou très lentement si vous êtes nul), votre cité se développe et grouille de petits colons affairés.



Certaines ruines d'une civilisation antérieure vous révéleront également des secrets oubliés.



Mais tout n'est pas si rose ; vous découvrez qu'une autre civilisation occupe un territoire voisin. Peuple qui dispose d'une technologie plus avancée que la vôtre. Pour ne pas vous faire exterminer, il faudra donc leur voler ces techniques.



La carte générale est trop minuscule pour être utilisable. Qu'importe, de toute façon elle était superflue.

armes et monnaie. Quatre bâtiments deviennent alors nécessaires : la fonderie, la forge, l'atelier, et l'hôtel des monnaies, ainsi qu'un troisième type de mine qu'il faudra construire pour extraire le charbon.

Bon, on approche du but. Mais les mineurs travaillent dur, et il faut les nourrir. Les fermes fournissent du blé, les pêcheurs du poisson, les chasseurs du gibier, les porcheries des cochons, les bouchers de la viande à partir des cochons (eh non, les settlers ne mangent pas casher). Mais là encore, mille problèmes vont surgir : les cochons se nourrissent de blé et d'eau (il faut donc construire des puits), le poisson disparaît assez vite (il faut détruire l'inutile cabane du pêcheur, au grand dam de Francis Cabrel, et à notre plus grand soulagement), le gibier s'appauvrit si vous construisez votre ville trop près de la hutte du chasseur.

Les petits bateaux...

Autre nouveauté par rapport au premier Settler : les unités maritimes. Il en existe de deux sortes : les barques et les navires (la seule différence est la contenance). Ils servent à faire transiter des marchandises à travers fleuves et océans. Dans Settler2, il est donc maintenant possible de coloniser des îles, et d'organiser entre elles des routes commerciales. Pour accélérer les transports par route, il est aussi possible d'entraîner des ânes, qui se chargeront de porter les denrées d'un point à un autre, libérant ainsi nombre de vos citoyens de cette tâche (ça en fera d'autant plus qui iront se faire éventrer sur les lignes ennemies). Pour accomplir ce miracle technologique, il suffit de construire un élevage de mules. Elles se nourriront de blé et d'eau. Et n'oubliez surtout pas de construire des entrepôts aux points stratégiques. Ces derniers désengorgeront les routes de toutes les marchandises inutiles qui transitent, et les remettront automatiquement en circulation dès qu'une demande se présentera.

J'ai une petite fatigue...

Yep, ça frôle le complexe, je fronce les sourcils et j'ai mal aux yeux. J'étais parti pour m'amuser, et voilà que je jongle avec une équation à cinquante variables. Mais à vrai dire, cette complexité s'apla-

Vos petits esclaves à vous...



Le bûcheron fournit du bois brut.



Le garde-forestier reboise.



Le tailleur de pierres fournit des blocs de granit. Il est moins productif qu'une mine de granit.



Le pêcheur fournit du poisson. Très pratique en début de partie.



Idem pour le chasseur. Le gibier se fait vite rare.



Le puisatier abreuve en eau la brasserie, la porcherie et la fonderie. Il faut construire le puits sur une source.



Le forgeron fabrique des armes à partir du fer et du charbon.



Le batteur de monnaie fabrique des pièces à partir de lingots d'or et de charbon.



Le brasseur fabrique de la bière à partir d'eau et de céréales.



Le paysan fait pousser des céréales. Construire trop près de la ferme diminue la productivité.



L'éleveur de porcs utilise de l'eau et des céréales pour nourrir son bétail.



Le boucher transforme les porcs en miam miam bon.

nit assez vite, au bout de deux heures de pratique environ. Tout devient très vite naturel, pour laisser place à un enchantement total. Car là où le premier Settler était un peu limité, répétitif, Settler 2 apporte une nouvelle dimension au jeu en rendant plus denses les interactions entre les différents bâtiments, les différentes unités. La campagne proposée est d'ailleurs très bien faite pour se familiariser avec les règles de base, puis avec les différentes finesses du jeu : construire les villes comme des chaînes cohérantes, en tenant compte de la transformation progressive des matières premières, de leur raffinement jusqu'à leur arrivée aux centres vitaux de votre colonie sous forme de produits finis ; construire les routes avec intelligence, ne pas hésiter à démolir un bâtiment devenu gênant... Et tout cela avec un niveau de simulation qui fait penser à celui de SimCity. Et puis ça devient finalement très reposant, relaxant, presque hypnotique comme un feu de bois, de voir tous ces petits esclaves dévoués se crever au boulot, s'étriper, courir en tous sens comme mille fourmis laborieuses.

Petits regrets

D'abord, j'ai été très étonné, déçu, frustré, dégoûté de la vie de ne pas trouver d'option "réseau" dans Settler 2. Incroyable, c'était le plus gros défaut que présentait le premier, et il n'est même pas corrigé dans la deuxième version. Ça m'a rendu furibard, d'autant que l'option "deux joueurs" est proposée, mais sur un écran splitté ! Non seulement il faut installer une seconde souris, mais en plus il faut partager le clavier et supporter l'haleine fétide de l'adversaire. J'espère qu'un patch réseau apparaîtra sous peu sur Internet, afin qu'on vous le refile dans le CD. Ensuite, deux vitesses de défilement du temps sont proposées. Souvent, on aimerait que le jeu aille plus vite... Pas question: il faut rester bouche bée devant l'ordinateur pendant cinq bonnes minutes en attendant que quelque chose d'intéressant se passe. C'est vrai que les animations sont impressionnantes, que c'est un chouette spectacle de voir tout ce beau monde au turbin, les petits lapins courir dans les champs, les arbres ployer sous le vent... Oui mais bon, j'ai la même chose en regardant par ma fenêtre (sauf pour les petits lapins depuis que j'ai arrêté de boire).

Bon, assez râlé. À part ça, Settler 2 est une merveille au graphisme et aux animations sans pareil (c'est en S-VGA, et pour une fois ça ce voit). Son intérêt ludique et sa longévité sont exceptionnels. Preuve en est que ma femme m'a quitté.

DEVELOPPEUR : Bluebyte • GENRE : Stratégie • TEXTES ET VOIX : en français, 1 ou 2 joueur, 486DX33

Une réussite technique, graphique, et ludique : Settler 2 est le digne successeur du premier, un soft de la veine de Civilization ou SimCity. À déplorer tout de même qu'il ne présente que deux vitesses et ne propose pas d'option "réseau".



Pour attaquer un bâtiment ennemi, il suffit de cliquer dessus et là une fenêtre vous présente les troupes disponibles et vous demande combien d'hommes (et de quel grade) vous désirez envoyer au casse-pipe.



Une fenêtre de messages vous informe des différents événements qui risqueraient d'échapper à votre vigilance : une mine épuisée, une pénurie, la découverte d'un filon, un bâtiment ennemi construit à proximité, etc.



Très pratique, un écran de productivité vous informe de l'état de votre économie.


Extrêmement important, le géologue cherche la présence de minerais dans les montagnes. S'il trouve quelque chose, il plante un panneau (noir pour le charbon, jaune pour l'or, rouge pour le fer), et cela est signalé dans la fenêtre de messages. Le géologue est aussi chargé de détecter les sources qui pourront alimenter un puits (panneau bleu).



Super Stardust

PC CD-ROM

Elevé aux stéroïdes

REMARQUES

Le jeu Asteroïd (Minestorm) a été rendu populaire, en plus des machines de bar, par la console Vectrex construite par Mattel. Il existe un émulateur Vectrex pour PC disponible sur le Net. Youpi ! Voir les newsgroup Vectrex.



Y en a marre de ces jeux qui n'en sont plus ! Place aux vieux machins qui font boum ! boum !

IANSOLO

Il y a un an, le professeur Schaumund, le pingouin mutant génial le plus diabolique de l'univers, tenta à nouveau d'enlever la belle princesse Voi Levi et de conquérir la galaxie. Ses méchants soldats, aux commandes de flottes entières de vaisseaux en forme de météores, bombardèrent la galaxie afin d'anéantir toute résistance. Ami joueur, on t'envoya alors en mission contre le professeur dans ton chasseur Panther PX2, un vaisseau petit mais musclé. Et au bon goût fruité aussi.

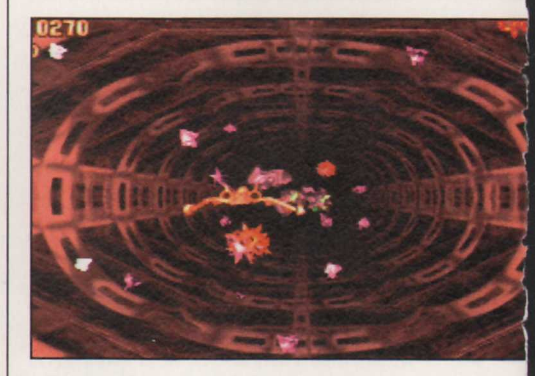
Malgré cette toute nouvelle escadrille d'assassins sanguinaires et une puissance de feu extraordinaire, le professeur ne réussit pas à t'arrêter. Aujourd'hui, il est de retour pour se venger, et cette fois-ci il en a après toi personnellement. Tu disposes toujours de ton fidèle chasseur Panther 2Xi, qui a subi quelques modifications et modernisations au niveau des commandes et des armes. Tu as peut-être encore une chance de vaincre le pingouin fêlé !

Astéroïds, 2 548e épisode

Super Stardust est un Asteroïd. Asteroïd le jeu. Yep. Oui mais dans Super Stardust il y a "super". Ce qui suggère habilement que le programme intègre des innovations innovantes par rapport au concept de base, qui remonte à la fin des années 70, rappelons-le. Pour ne pas être taxé de partialité, remarquons tout d'abord les superbes séquences intermédiaires en images de synthèse dont l'esthétisme n'a d'égal que l'extrême fluidité, y compris sur les PC de Joy qui sont loin d'être des formules 1. Dont acte : il n'y avait pas de telles séquences à l'époque.

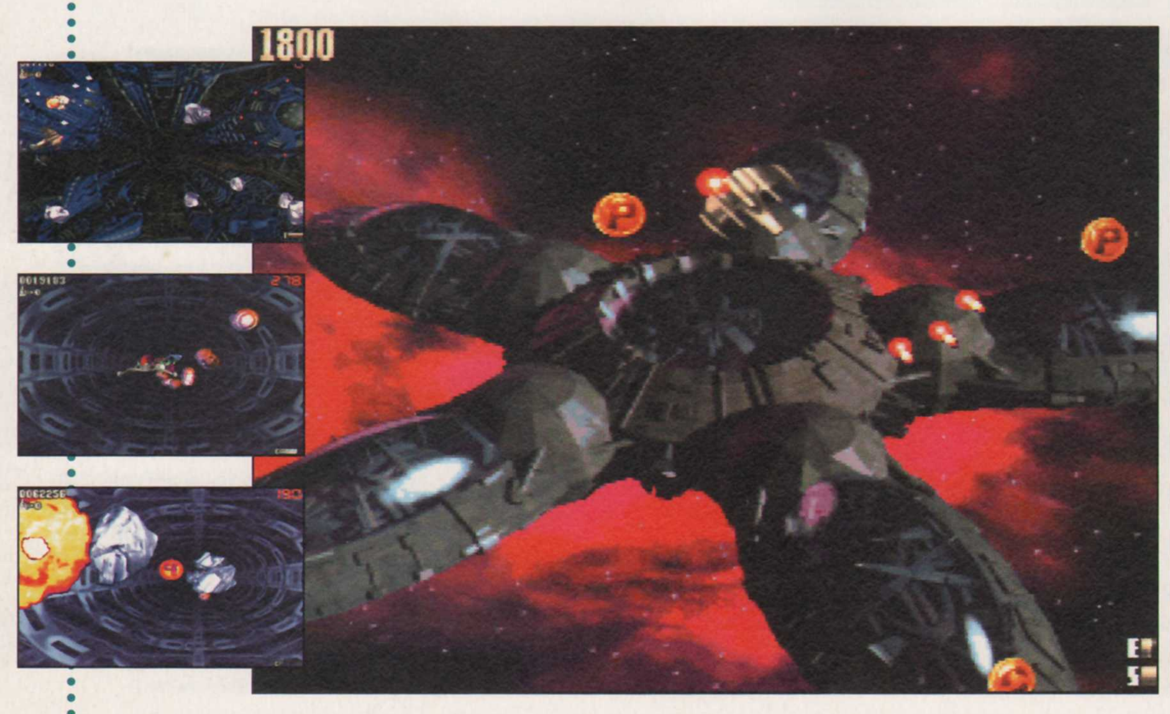






L'action trépidante de Super Machin nous entraîne tout au long de plusieurs tableaux de difficulté progressive. On récupère des bonus de-ci de-là (vie, énergie, méga-bombe, puissance de feu, jet de flammes, puissance moteur, bouclier, points) tout en blastant rochers et vaisseaux aliens. Les 7 premiers niveaux sont en tout point comparables à l'ancêtre, la couleur en plus, la pureté graphique en moins. Le qualificatif "super" semble donc s'appliquer aux tableaux dans les tunnels, où le jeu est transposé en 3D avec une action un peu plus rythmée. Au final, nous dirons que Super Stardust est plaisant sans être passionnant. La nostalgie n'est plus ce qu'elle était.

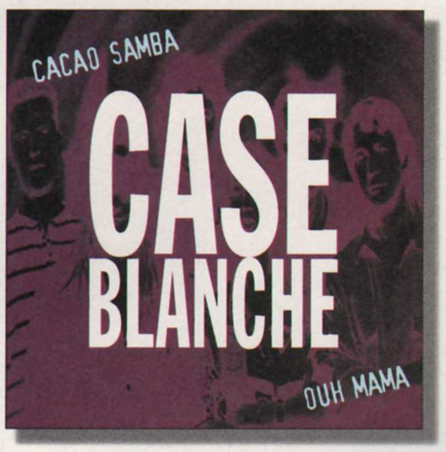
DÉVELOPPEUR : House Marque • EDITEUR : Gametek
NOTICE : en français, 1 joueur • CONFIG.: 486/66, 4 Mo, vidéo VLB • CONFIG. RECOMMANDÉE: Pentium 75/ vidéo PCI, 8 Mo, joypad.



Super Stardust est la énième transposition d'Astéroïds. Correct mais sans plus.



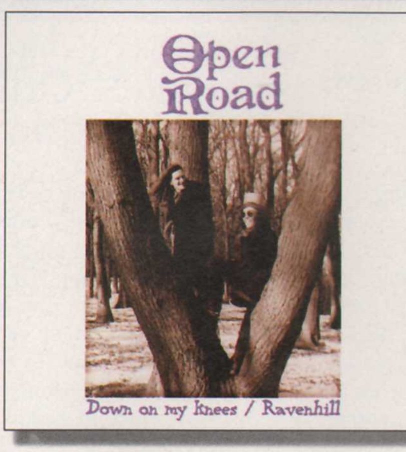
C'EST AUSSI LA MUSIQUE !





CASE BLANCHE :
Au carrefour de différentes influences, la fusion de leurs instruments génère des mélodies bigarrées et toujours attachantes.

PIERRE REGNIER :
Sur des airs de ballades chaloupées, les histoires coulent, sereines et ironiques, en cascades de mots qui vous feront sourire et rêver.



LES CLOPORTES :
Une ronde endiablée menée par un accordéon ravageur, vous convertit au style musette destroy de ce quintette toulousain.

OPEN ROAD:
Instruments et musiques, à l'unisson des voix, laissent passer des accords celtiques baignés dans une rivière de poésie irlandaise.



Chaque mois, un nouveau CD 2 titres exclusif !



Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous, par la poste, vos CD. Vous n'aurez rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F/TTC la minute). Nouveau service Jukebox : temps de connexion réduit au strict minimum.



Afterlife

PC CD-ROM

Enfer et contre tous

Le dernier sim. de Lucas Arts est carrément original. Un concept du tonnerre de Dieu. D'enfer, même ! Eh oui, dans ce jeu de gestion rigolo, vous êtes en charge de l'Au-delà. Hélas, l'Enfer est pavé de bonnes intentions, et le résultat est un peu décevant.



Aria et Jasper, vos guides ange et démon, vous tiendront informé du bon fonctionnement de vos installations.

IANSOLO

Des jeux de gestion, on en a vus de tous les genres. Des gros, des petits, avec des insectes ou avec des pizzas. On nous a presque tout fait. Mais alors là, Afterlife, c'est le pompon ! Écoutez donc. Au royaume des cieux, ça fait longtemps que le Vieux ne s'occupe plus de rien - le Vieux, c'est le pépé ratatiné avec la grande barbe blanche, là-bas devant la télé. 49 621 345 879 mondes à gérer, c'est au-delà de ses compétences. Alors, avec les copains, Gabriel, Lucifer et les autres, on a repris la boutique. Notre business à nous, c'est les AMES (Après la Mort Encore du Suspense). Chacun de nous est en charge d'une planète. Et le vieux nous paye 1 franc pour chaque client satisfait. Construire un Club Méd. de l'Au-delà, c'est pas le repos éternel. Alors ce serait vraiment aimable à vous de nous donner un petit coup de fourche.

Ouille ! Ouille ! Ça brûle !

Afterlife se démarque de la production habituelle de M'sieur Lucas. L'éditeur américain nous avait comblés avec des softs simples d'emploi. Ici, on est un peu décontenancé par le sujet, et quelques heures de jeu seront nécessaires pour défricher les concepts du programme. Tous les ingrédients du sim. sont pourtant réunis. Des bâtiments à construire, des routes à tracer, des statistiques à éplucher, des paramètres à régler... rien que de plus standard. La progression du joueur est mise en valeur par la masse de thunes qu'il a récoltés. Carrément terre-à-terre dans un jeu qui traite de Karma et de réincarnation!

Pour vous aider à saisir les subtilités d'Afterlife, les programmeurs ont eu la sainte idée de nous concocter un tutorial. Et pas n'importe quel tutorial. La visite du propriétaire s'effectue sous les bons auspices de Mister Démon et Miss Angélique, deux sympathiques personnages en dessin animé doués du sens de l'humour. Les voix digitalisées seront réenregistrées pour la version française prévue en juillet, nous assure M'sieur Lucas. À n'en point douter, la traduction sera à la hauteur des précédentes localisations d'Ubi Soft.

Ripolin nirvana

Dans Afterlife, l'Enfer et le Paradis sont matérialisés par deux plans parallèles situés de part et d'autre de votre planète. Pour accueillir vos pélerins dans leur dernier voyage, il faudra d'abord construire deux portes. Une pour l'Enfer, une pour le Paradis. Logique ! Ensuite, vous allez demander à vos anges terrassiers de bâtir des routes. Mais pas n'importe comment. Les routes du Paradis devront être courtes et efficaces. En enfer, ce sera tout le contraire.

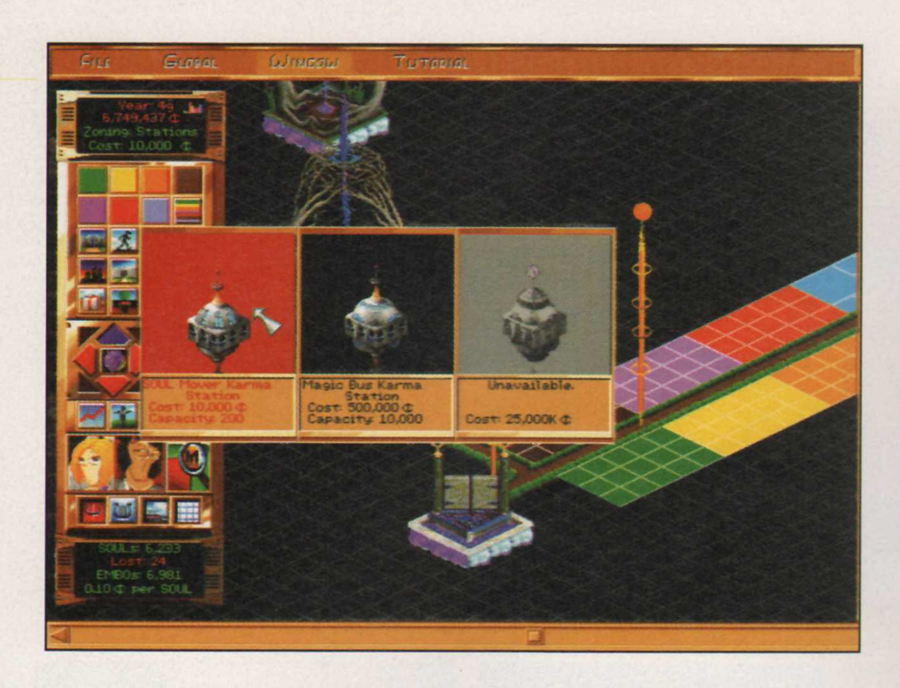
Les damnés ne sont pas là pour s'amuser, et leur chemin de croix devra être long et parsemé d'embûches. Si en plus vous vous débrouillez pour leur faire traverser quelques fleuves de feu, ils n'en seront que plus reconnaissants. Allez, le Styx à la nage, même. C'est qu'ils doivent être mis en condition avant de pénétrer dans les Structures de la Destinée. Ces fameuses Structures de la Destinée sont en quelque sorte les bungalows où vont crécher nos Gentils Membres.







Tiens, mais voilà un de vos futurs clients qui s'apprête à quitter le royaume des vivants.







Diagrammes et comptes de résultats sont les deux mamelles d'Afterlife.

Au paradis, ce sera cool. Allongés sur une plage de sable fin, bercés par une douce brise, les heureux élus seront massés à l'huile de coco par de ravissantes Parques. Chaque bâtiment illustre l'une des sept qualités : charité, tempérance, chasteté, humilité... En Enfer, où viennent échouer les âmes les plus noires, ce sera la pénitence des sept péchés capitaux : envie, avarice, gloutonnerie... Décidément, tout ceci reste très judéo-chrétien ! En habile gestionnaire, il vous faudra anticiper les croyances du client. Au moyen de nombreux écrans statistiques, vous pourrez savoir combien de temps les âmes séjourneront dans l'Au-delà. Du coup, il sera plus ou moins indiqué de développer la Recherche pour construire de nouvelles structures. Pour compliquer les choses, Afterlife fait des emprunts aux religions orientales. Certaines âmes croient en la réincarnation de leur Karma. Pour ces adeptes de la métempsycose, vous installerez un ascenseur de retour vers la planète. Et ces crétins reconnaissants pourront se réincarner en fleur, canard, routard galactique, je sais pas moi, en ouvre-boîte. Ce n'est pas tout.

Votre personnel, Anges et Démons, sera beaucoup plus rentable si vous le recrutez et l'entraînez sur place. Pas de 'blème, vous édifierez des Topias et des Centres d'entraînement. Et je vous parle même pas des Siphons, des Limbes et autres Dômes de l'Amour. Et pis aussi les catastrophes surnaturelles : Fièvre de l'Au-delà, Nez-crologue ou Saint Gla-Gla. Pas de doute, les fanas de sim. complexes genre Transport Tycoon seront littéralement aux Anges. Les autres riquent d'être rebutés par le temps d'apprentissage.

Un graphisme confus

Afterlife tourne indifféremment sous DOS ou Windows95. À l'installation, le programme donne le choix entre trois résolutions possibles : 640 x 480, 800 x 600 ou 1024 x 768. Cette dernière option n'est appropriée que pour les heureux possesseurs d'écran 17 pouces, sous peine de ne pouvoir déchiffrer les textes en petits caractères. Comme nombre de programmes similaires, la représentation graphique est en isométrique. Avec tous les inconvénients que cela implique. Certaines structures étant de taille respectable, on ne voit plus les autres bâtiments. On peut certes faire tourner l'ensemble de la carte, mais hou la-j'ai-la-tête-qui-tourne-et-je-sais-plus-où-j'habite ! Plusieurs niveaux de zoom sont proposés sans arriver à trouver le juste milieu entre pixellisation et vue trop générale. Le positionnement de certaines structures partagées entre l'Enfer et le Paradis, comme les Karmas Stations, n'est pas toujours très aisé. Idem pour les siphons. L'affichage n'étant pas un modèle de rapidité, un DX2/66 avec 8 Mo de Ram et vidéo VLB suera à grosses gouttes pour faire scroller le paysage. Le graphisme de chaque bâtiment est mignon, rigolo et tout, mais devient illisible dans les zones fortement construites. On ne peut pas dire que ça soit très beau. Bon point en revanche pour la musique aux accents d'outre-tombe. Chœurs grégoriens, mantras tibétains : la bande-son est de toute beauté.

GENRE : Simulation • EDITEUR : Lucas Arts • DÉVELOPPEUR : Lucas Arts • TEXTES ET VOIX : en français, 1 joueur • CONFIG : 486/66, lecteur CD 2X, SVGA, VLB ou PCI • PRÉVU : sur Mac • COMPATIBLE : Windows 95

Afterlife s'adresse aux fanatiques de jeux de gestion qui n'auront pas peur d'affronter la complexité apparente de la simulation.







Prisoner of Ice

MAc CD-ROM

Aglagla

Après la trilogie des Alone In The Dark, Infogrames nous offre cette fois-ci un jeu d'aventure dans la pure tradition lovecraftienne.



A NOTER

On retrouve, dans Prisoner of Ice, certains personnages de Shadow of the Comet (jeu qui n'existe malheureusement pas sur Mac).

TIBÉRIUS

Le commandant et son équipage vous souhaitent la bienvenue à bord du sous-marin H.M.S. Victoria, Monsieur Ryan. En ce début d'année 1937, la mission Polaris vient de se terminer, et vous avez ramené l'explorateur norvégien Bjorn Hamsun sauf, mais plus très sain. Ce dernier avait réussi à envoyer un SOS alors qu'il était prisonnier des Nazis. Mais dans cette opération, vous avez également embarqué deux mystérieuses caisses.

Que contiennent-elles ? Pourquoi doit-on les conserver dans la glace ? Que dit Hamsun dans son délire ? Pourquoi tant de haine ? Mais avant d'avoir une réponse, votre sous-marin est repéré, et les grenades sous-marines lancées par votre ennemi (qui est, je le rappelle, allemand) ont quelque peu endommagé le navire.

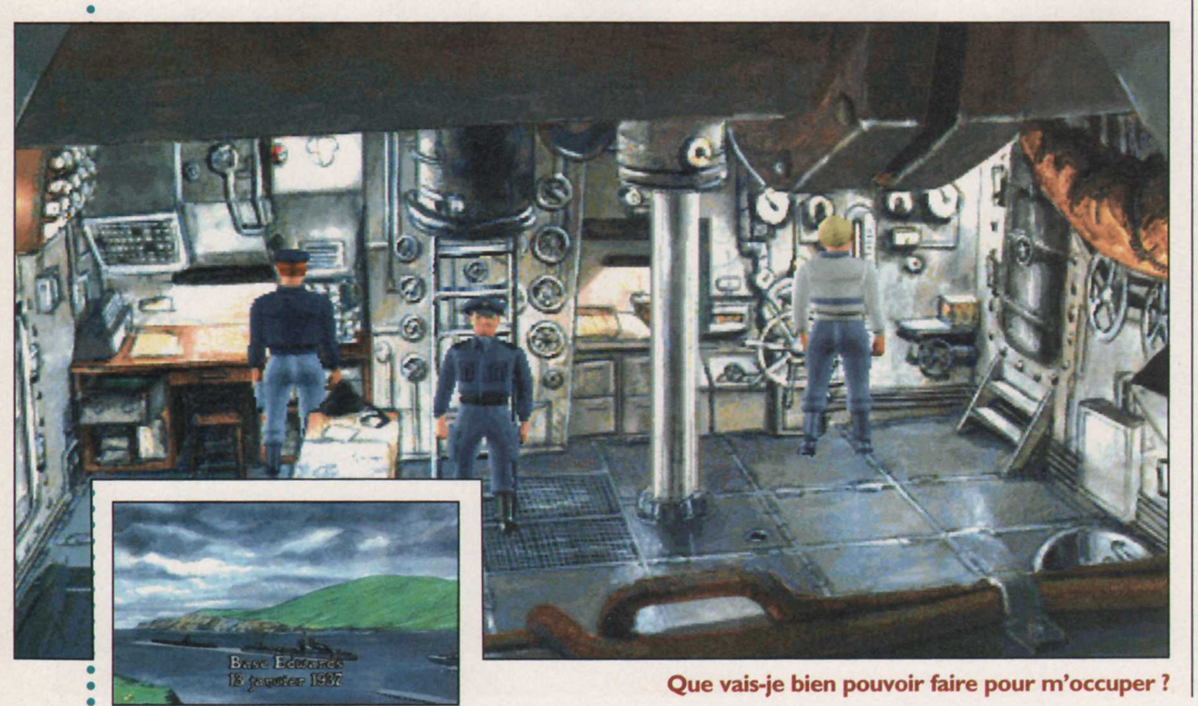
Évidemment, suite à l'incendie provoqué par les explosions, une des caisses s'est réchauffée, et un monstre en est sorti et a décidé de déjeuner avec le commandant, enfin je veux dire d'avaler le commandant en guise de déjeuner...

Il ne reste plus à bord, en plus de la bestiole, que vous et quelques matelots. Vous voici donc promu commandant du navire. À vous de faire preuve de sang froid pour sortir votre équipage de cet enfer. D'une part, il va falloir éliminer le monstre et s'assurer que l'autre ne s'échappe pas, d'autre part il va falloir ramener le sous-marin à bon port en essayant, par exemple, d'envoyer un SOS. Il va de soi que vous allez réussir brillamment cette épreuve, mais ce n'est que le début d'une longue aventure, riche en rebondissements, et qui vous amènera successivement dans la base d'Edwards, à Buenos Aires, puis dans le camp allemand de Schlossadler (à vos souhaits !).



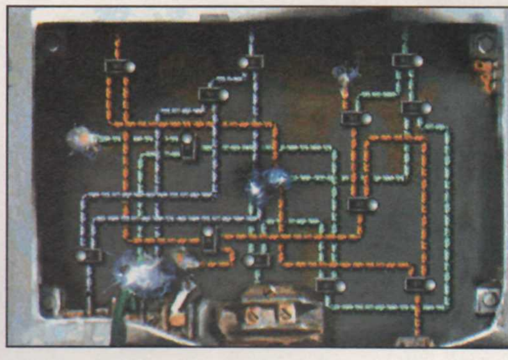
Quoi les caisses ?

L'interface du jeu est très simple : on clique pour agir ou parler, on option-clique (à moins d'avoir une souris à deux boutons...) pour observer ou fouiller. L'inventaire, qui se réduit la plupart du temps à peu d'objets, apparaît lorsque le curseur est en haut de l'écran. Enfin, en bas de l'écran s'affiche le nom de l'élément sur lequel pointe la souris. Simple et efficace. Cependant, certains objets ont une taille de l'ordre du pixel, et il est alors très difficile de les repérer. C'est le cas par exemple de l'aiguille qui se trouve sur le bureau du médecin de la base d'Edwards (et hop, un indice !). Lors des dialogues avec les autres personnages, pour orienter la conversation vous pouvez choisir entre quelques mots-clés selon les actions accomplies précédemment. À noter qu'avant chaque phase délicate, le programme signale qu'il y a une "sauvegarde de la dernière chance" à faire. Les déplacements des personnages se font comme dans les Sierra ou les LucasArts. Mais les mouvements sont très réalistes, puisque basés sur la Motion Capture, technique qui consiste à numériser les mouvements de personnages



Que vais-je bien pouvoir faire pour m'occuper ?





Une des énigmes du jeu : la réparation d'un circuit électrique.

réels. Ainsi lorsque notre héros rampe, escalade des échelles, fouille des tiroirs ou traverse simplement une pièce, il le fait avec une élégance et un réalisme à faire pâlir un androïde asimovien essayant vainement d'imiter une démarche humaine.

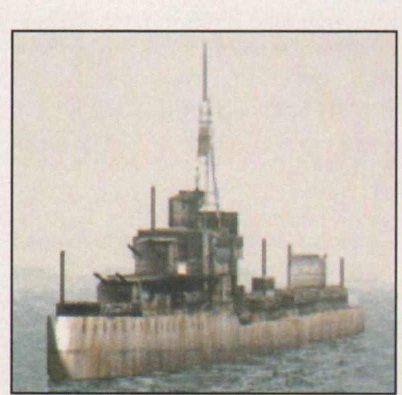
Le graphisme est très fin, mais certaines scènes, principalement celles comportant des personnages en gros plan, sont loin d'être réussies (entendez par là : "laides") et c'est un peu dommage. En revanche, la séquence d'introduction, ainsi que certaines scènes intermédiaires sont particulièrement réussies. Les voix sont en français (en fait on a le choix entre 7 langues !), mais le niveau sonore n'est pas toujours homogène. Résultat : parfois la musique couvre les paroles (heureusement, il est possible de faire afficher le texte en même temps). De plus, les intonations ne sont pas toujours correctes et diffèrent beaucoup entre deux phrases, ce qui peut provoquer des effets comiques, évidemment involontaires. La plupart des bruitages sont cependant réalistes, et l'ambiance sonore en général rend assez bien la situation. De même la musique colle bien au jeu et restitue assez fidèlement l'atmophère (la plupart du temps plutôt angoissante).

Mais le point fort de Prisoner of Ice est le scénario, particulièrement bien ficelé. L'aventure est prenante et passionnante. Au fur et à mesure de votre progression, vous en apprendrez plus sur les créatures et sur les mystérieux "Grands Anciens". Vous manipulerez des armes traditionnelles, et la magie sera largement utilisée pour venir à bout des prisonniers des glaces. Vous rencontrerez de nombreux personnages qui vous dévoileront, petit à petit, l'intrigue. Le jeu est basé sur l'œuvre de Lovecraft (Call of Cthulhu) et mêle habilement aventure, espionnage et science-fiction ("méfiez-vous des paradoxes temporels", nous avertit un des personnages). Il est cependant un peu dommage que l'aventure soit si linéaire. Les actions s'enchaînent de manière très logique, mais les choix restent limités pour chaque situation rencontrée, ce qui fait que le jeu se finit un peu trop vite. L'avantage est que l'on suit l'histoire sans buter sur de longues phases de recherche d'objets. Il y a néanmoins quelques petites énigmes (la réparation d'une armoire électrique par exemple) mais que l'on résoud assez facilement, et la plupart du temps on trouvera sur place tous les objets nécessaires pour accomplir les actions à mener.

EDITEUR: Infogrames •DEVELOPPEUR : Infogrames
CONFIGURATION MINIMALE: 68040 ou PowerMac, Ecran 13" 256 couleurs, 6 Mo de RAM, HD pour les sauvegardes, lecteur CD 2x. Optimisé PowerMac.

Bien qu'un peu trop linéaire – ce qui lui confère une durée de vie très courte – Prisoner of Ice est servi par un excellent scénario, plein de surprises et de retournements de situation.







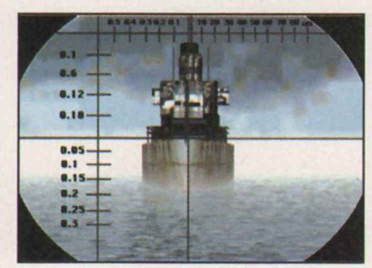
Buenos Aires, son jet d'eau, sa bibliothèque...



C'est moi qui lui fais cet effet-là ?



Un bon à rien (fou à lier en plus)



Deus

PC CD-ROM

Deus fois plus d'action!

Quelques années après Robinson's Requiem, Silmaris nous sort enfin une suite avec Deus. Fini les rôles d'explorateurs à la sauce Mac Gyver, c'est en tant que chasseur de primes que vous allez reprendre du service.





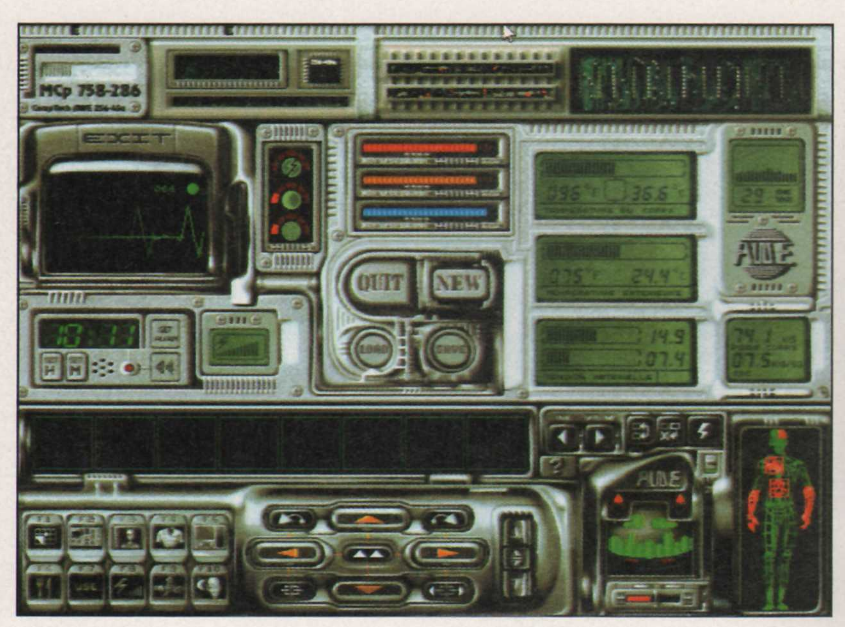
FISHBONE

2165. Cela fait maintenant quelques années que l'Alien World Exploration a pris le pouvoir, en grande partie grâce à moi, Trepliev 1. À l'époque, je faisais partie des Robinsons, un corps d'élite chargé d'explorer les mondes les plus dangereux qui soient. Enfin, maintenant c'est du passé, et l'AWE s'est arrangé pour me mettre sur la touche. Vous pensez bien, je savais trop de choses compromettantes ! Les ingrats ! Aujourd'hui, alors que je n'ai même plus assez d'argent pour me payer ma dose de nicotine journalière, j'ai décidé de m'engager dans les Deus. Cette corporation a été créée pour retrouver et éliminer les criminels ayant échappé à la justice, suite à l'instauration de la Grande Charte des Voyages. En fait, DEUS signifie Defend Us !, car l'AWE savait que ce genre de slogan ne laisserait pas les anciens Robinsons indifférents. Chasseur de primes, voilà donc ce que je suis devenu.

Le travail ne manque pas en ce moment. De nombreux groupuscules terroristes sont nés depuis que les guerres ont disparu, et maintenant ces organisations criminelles servent de refuge à tous les déjantés de la galaxie. L'un d'eux s'avère particulièrement dangereux, malgré le nombre réduit de ses membres. Les New Crusaders, tel est leur nom, sont composés de quatre anciens pensionnaires du pénitencier de Levattelow, sans compter leur chef dont on ne connaît toujours pas l'identité. Un ramassis de malades mentaux qui se cachent derrière une philosophie de seconde zone pour masquer leur propre dérive psychotique. C'est pourquoi leurs cibles favorites sont les hôpitaux, les écoles et les lieux publics.

La chasse aux primes est ouverte

Comme il s'agit du groupe terroriste dont la prime d'élimination est la plus élevée, c'est tout naturellement celui-ci que j'ai décidé de traquer. L'un des membres des News Crusaders est un ancien Robinson, et je sais où je pour-





rai le retrouver. Direction Alcibiade, la planète qu'il avait découverte lorsqu'il était un membre actif de l'AWE. Pour plus de discrétion, je ne vais pas atterrir directement sur la planète avec mon vaisseau. Non, il vaut mieux que je saute en parachute en pleine campagne, cela vaudra mieux. Mince, ça commence mal, le vent a tendance à me pousser vers un lac rempli de piranhas. Mais j'arrive cependant à rejoindre le plancher des vaches, près d'une petite cahute.

J'ai à peine le temps de me dégager de mon parachute, qu'un indigène se précipite vers moi, armé d'un couteau. Curieuse façon de souhaiter la bienvenue. Après quelques secondes d'un combat à mains nues (normal, je n'ai rien d'autre), mon adversaire gît devant moi, non sans m'avoir consciencieusement lacéré l'avant-bras de son arme. C'est le moment de voir ce que j'ai dans ma trousse de secours. Pas terrible, mais un simple bandage devrait suffir à stopper les saignements. Ça à l'air de marcher, mon rythme cardiaque semble effectivement se stabiliser. Une rapide exploration de la cabane me fera découvrir une gourde, un poisson et un tee-shirt. Allez hop, dans l'inventaire, cela pourra toujours servir.

Voici donc les trois premières minutes de Deus, comme vous allez sûrement les vivre. À l'instar de Robinson's Requiem, vous allez évoluer dans un monde entièrement en 3D, qui mélangera aussi bien les décors en extérieur qu'en intérieur. Contrairement aux jeux d'action du même genre, Deus intègre un aspect simulation-aventure, qui vous obligera à ne pas faire n'importe quoi n'importe quand. Tout d'abord il vous faudra faire particulièrement attention à votre santé, car outre les morts violentes (chutes, noyades, agressions), il vous sera possible de passer l'arme à gauche pour tout un tas d'autres raisons d'ordre médical.

Ainsi, il suffit que vous vous fassiez mordre par un serpent pour choper une infection généralisée qui vous emportera en quelques minutes. Si vous ne disposez pas d'un anti-venin dans votre trousse de secours, autant vous dire que vous aurez intérêt à le trouver, et vite. Allez donc voir dans une des cabanes du premier niveau, on ne sait jamais.

Le simulateur de Big Jim

Pour surveiller votre santé, vous aurez à votre disposition deux écrans distincts. Le premier vous permettra de consulter des paramètres vitaux comme votre rythme cardiaque, votre tension artérielle ou votre température. Bien évidemment, ces données sont dépendantes des actions que vous effectuerez, et ce de manière réaliste. Ainsi, si



vous courez un 200 mètres à fond la caisse, votre pouls augmentera de manière conséquente. De même, si pour une raison ou une autre votre tension baisse trop, vous verrez des points blancs s'afficher à l'écran. Vous savez, comme à l'école quand vous tombiez dans les pommes parce que vous n'aviez pas mangé votre goûter. Exactement pareil. Mais le réalisme ne s'arrête pas là, car si par hasard vous aviez un œil crevé ou un membre amputé (opération que vous devrez effectuer vous-même en cas de gangrène !), vous ne verriez alors plus qu'une partie de l'écran et vous auriez également une nette tendance à boiter.

Heureusement, vous pourrez soigner la majorité de vos maux grâce aux médicaments que vous trouverez sur votre chemin. C'est justement le rôle du second écran, dont je vous parlais un peu plus haut. À gauche se trouve une image de votre squelette, ce qui permet d'identifier rapidement les endroits à soigner grâce à leur couleur rouge. La plupart du temps, il s'agira de fractures mais vous n'échapperez cependant pas aux infections et autres grippes. Au centre se trouve la trousse









de secours qui contient tous les appareils et les pilules nécessaires à votre traitement. Enfin, à droite, vous pourrez observer une image extérieure de votre corps, ce qui vous permettra de panser et désinfecter vos plaies. En fait, ce côté réaliste de la gestion de votre santé est l'aspect les plus plaisant du soft. Pour compléter cette simulation de Big Jim, un écran spécial vous permettra d'habiller votre perso comme il vous plaira, grâce aux nombreuses panoplies que vous récupérerez. Par exemple, en enfilant une combinaison que vous aurez confectionnée à partir de la peau d'un homme lézard, vous pourrez plonger dans des eaux normalement trop froides pour vous.

Mais tout cela ne doit pas faire oublier que Deus est principalement un jeu d'action. Certes l'aspect aventure est légèrement représenté par le besoin de retrouver des objets précis, mais l'essentiel de votre occupation sera de buter de l'alien. Quoiqu'en l'occurrence, l'alien ce soit plutôt vous, mais bon, on ne va pas chipoter pour si peu. C'est pourquoi une de vos grande précocupation sera de mettre la main sur des armes de plus en plus puissantes. La première que vous ramasserez sera le couteau d'un autochtone, mais vous trouverez vite des engins plus efficaces comme des haches, des arcs ou des lances. La plupart de ces armes peuvent s'utiliser aussi bien dans les combats au corps à corps, que dans les affrontements à distance en les lançant. Si le lancer de couteau n'a jamais été votre truc, eh bien ce sera le moment de vous entraîner. Il faudra cependant passer quelques niveaux avant de bénéficier de mitraillettes et autre lance-grenades, nettement plus efficaces pour effectuer votre nettoyage par le vide.

Un moteur 3D qui en veut

Bien que le jeu tourne sur un DX-33, il vaudra mieux posséder un Pentium 90 pour utiliser la haute résolution. Et ce serait dommage de ne pas en profiter, car le moteur 3D est tout à fait convaincant. Les personnages ennemis sont tous réalisés en véritable 3D mappée, ce qui leur permet d'avoir un grand nombre de mouvements différents. Certes, cela se paye par une animation gourmande en temps machine, mais cela reste quand même tout à fait jouable. Il faut également saluer la gestion des effets de lumière, vraiment une des plus belles existant actuellement. Il suffit d'admirer le reflet d'une torche sur un mur en pierre pour s'en persuader. Toujours dans la rubrique des détails qui font plaisir, vous verrez l'eau des lacs onduler, et vous pourrez même plonger dedans pour explorer le milieu sous-marin. Le graphisme est réussi, dans le sens où il dégage une ambiance originale qui plonge vraiment le joueur dans le monde de Deus. C'est pourquoi, même si on ne peut pas dire qu'il soit exceptionnel, il est tout à fait acceptable.

Au final, Deus s'avère donc être une suite intéressante de Robinson's Requiem. Il est simplement dommage que certains aspects du premier épisode soient passés à la trappe, comme la disparition de la pluie ou des dialogues, même primaires. En revanche, le côté technique a nettement évolué, car soit dit en passant, les gens de Silmaris font déjà ce que Quake sera censé faire. En fait, pour être honnête, sachez qu'il faudra se donner le temps de jouer dans Deus pour réellement y accrocher, sans s'arrêter aux cinq première minutes de jeu pour avoir un avis précis. Mais une fois cette étape franchie, vous passerez de très bons moments en sa compagnie, c'est certain.



GENRE : Action-aventure • DEVELOPPEUR : Silmaris EDITEUR : Silmaris • JOUEURS : 1 • CONFIG : DX-33, 8 Mo Ram, compatible Windows

Plus orienté sur l'action que le premier épisode, Deus n'en est pas moins très agréable. L'aspect simulation de maladie est toujours aussi amusant, et apporte un indéniable intérêt à vos séances de bourrinage. Un bon produit au final.

11 n[os] pour 249F seulement ! Montée d'adrénaline garantie...

Vos avantages

- **+ 35% de réduction** sur votre abonnement par rapport au prix de vente au numéro,
- Un **cadeau de bienvenue, le tapis de souris Joystick : *The Beast Within*,**
- 120 mn de connexion gratuites sur 3614 Joystick,
- Un CD-Rom de démos jouables et non jouables, des utilitaires, des vidéos, des astuces... dans chaque numéro,
- Vos petites annonces sont prioritaires,
- Vous êtes à l'abri de toute augmentation de tarif pendant votre abonnement,
- Vous ne manquez aucun numéro,
- Vous recevez Joystick chez vous en avant-première.

Bulletin d'Abonnement

À renvoyer à Joystick Abonnements
90, rue de Flandre - TSA 21005 - 75947 Paris Cedex 19

ST142

❍ **OUI,** je m'abonne pour 1 an (11 n[os]) à Joystick pour 249F au lieu de ~~385F~~, soit plus de 3 mois de lecture gratuite. Je recevrai en cadeau le tapis de souris *The Beast Within*.

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick par :

❍ Chèque bancaire ou postal ❍ Mandat-lette

❍ Carte bancaire n° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_| |_|_|

Signature (impérative)

Nom :.. Prénom :..

Adresse :..

....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville :..

Date de naissance: |_|_| |_|_| 19|_|_|

Ordinateur :.. Pseudo*:..

* À créer sur 3615 Joystick avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joystick. Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France Métropolitaine. Vous recevrez votre cadeau sous pli séparé, 4 semaines environ après réception de votre premier numéro.

Conformément à la Loi Informatique et libertés, du 06.01.78 (Art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Dingue !

Huit des meilleurs jeux Electronic Arts réapparaissent sur PC CD à moins de 100 boules.

Perds pas la boule, sois pas maboul, cours, roule, débaroule vite dans ton magasin préféré car cette super occase va bientôt débouler.



« Il se place d'emblée comme le meilleur de sa catégorie »
MPC Septembre 1994



19/20 « Nous avons rarement découvert un jeu en même temps si riche, si amusant et si tactique... »
PC Loisirs Juillet 1994.



« Une réalisation spectaculaire, un des univers des plus riches et les plus fascinants qu'on ait vu depuis longtemps. »
MPC Novembre 1994



« Un grand jeu, varié, surprenant, à la réalisation sans tache. »
CD Media Septembre 1994



« Cyber-fantastique ! System Shock vous captive par la profondeur de son scénario et par la richesse des actions possibles »
Génération 4 Octobre 1994

« Inutile de le nier, la grande force de Strike Commander provient de sa réalisation sublime ! »
Microsimulateur Juin 1993

99% « Que dire de plus sinon que tout est quasiment parfait ? »
Joystick Novembre 1994



« Voici une très bonne réalisation comme EA sait les faire »
Joystick Décembre 1994



http://www.ea.com • Pour obtenir plus d'informations sur EA CD-ROM Classics, téléphonez au 72 53 25 00 ou écrivez-nous à Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex. **3615 EADIRECT 2,23F/Mn** ELECTRONIC ARTS®

Warcraft 2
Beyond The Dark Portal

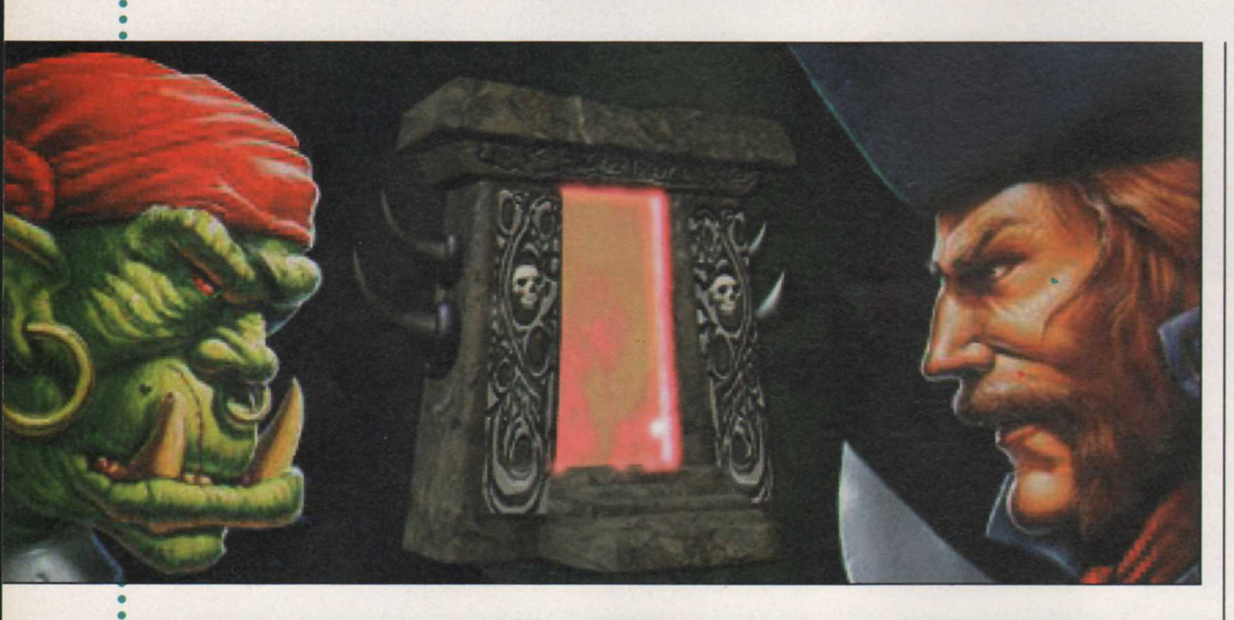
PC CD-ROM





Ner'Zhul !

Certains add-on ne valent à peine qu'une version I.I Beyond The Dark Portal nous offre une suite à l'histoire. Que demander de plus ?



Cooli



Sur le monde orc, vous aurez droit à de nouveaux paysages ainsi que d'autres éléments de décors.

Chic, les concepteurs ne se sont pas contentés de nous fournir des territoires pêle-mêle pour prolonger le plaisir de jeu (quoique vous retrouviez tout de même 50 cartes conçues pour les parties multijoueur). Non, avec deux nouvelles campagnes orcs et humaines, Beyond The Dark Portal a le mérite de nous offrir une réelle suite à l'histoire originale. L'affrontement dans Warcraft2 a tourné à l'avantage des humains. Doomhammer a été vaincu, et la bande à Lothar a réussi à refermer le portail que franchissaient les hordes orcs à Azeroth (NDLR : dites ça à toute vitesse pour voir !). Cependant, sur le monde de Draenor (orc), le Shaman Ner'Zhul vient d'obtenir le savoir nécessaire pour créer d'autres failles.

En tant que leader du Shadowmoon Clan, c'est à vous que reviendra l'honneur de rallier les clans renégats. Ceci pour permettre la construction d'autres portails, histoire de relancer la Horde sur Lordaeron, voire d'autres mondes (une idée pour Warcraft 3 ?). Du point de vue humain, Lord Khadgar a le pressentiment qu'une autre invasion est en route, et il vous envoie sur les lieux.

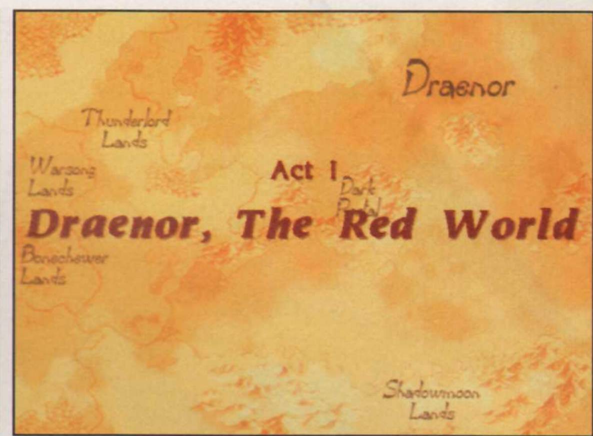
Bref, ça va encore saigner au cours des douze missions que nous offre chaque campagne. Notez que l'on retrouvera le découpage habituel en chapitres, avec de nouvelles scènes cinématiques à la clé. Si le fait d'offrir une autre trame à l'histoire est déjà appréciable, cet add-on est rendu plus accrocheur par un apport de poids : d'autres unités.

D'autres héros

En fait, chaque équipe vient s'étoffer par l'apparition de nouveaux héros : cinq dans chaque camp et un pour chaque classe de personnage, soit dix au total. De Teron Gorefriend, leader des Death-Knight en passant par DeathWing à Father Turayon, le paladin. Seuls les Demolition Squads semblent condamnés à l'anonymat, mais vu leur durée de vie, on comprend aisément. Le terme de "autres unités" étant quelque peu inexact, puisque si les caractéristiques changent ainsi que les icônes, on regrettera que les sprites eux ne varient pas (ils se distinguent par une autre couleur). Pourtant, le fait que chacun possède ses propres voix (contrairement à Warcraft2) permet de bien les identifier. Bien plus, l'évolution au cours des chapitres est axée autour de leurs pérégrinations. Exemple : vous devrez délivrer Grom Hellscream, leader du War-











Dans un bon nombre de scénarios, vous devrez délivrer d'autres unités prisonnières de vos ennemis.

song Clan et le rallier à votre cause grâce à Dentarg, un héros Ogre.

Ceci a le mérite d'offrir un "plus" notable à l'histoire et fait que la sauce prend. Surtout que l'humour est de nouveau au rendez-vous. En cliquant comme un fou sur Alleria, une archer elfe, celle-ci s'exclame : "Vous ne touchez pas les autres de cette manière !". L'histoire et l'univers proposés sont ainsi beaucoup plus aboutis. Autre apport, du fait qu'une partie de l'histoire se déroule sur le monde de Draenor : quelques nouveaux graphismes. Des champignons géants remplacent ainsi les forêts, etc. Mais le point important reste la difficulté : en effet, BOTD se veut à la base des campagnes de vétérans. On peut dire que le contrat est rempli, et globalement le niveau de difficulté des premiers scénarios tourne autour du 7e/8e niveau de Warcraft2.

Au final, cet add-on n'offre donc pas d'ajouts démentiels (c'est un peu ça aussi, un add-on), mais une quantité de petits "plus" qui le rendent indispensable pour les fans : une histoire plus aboutie, plus de personnalité des héros, une difficulté élevée et 50 territoires pour le réseau.

Bon point, si vous possédez la version française, vous pourrez jouer avec l'add-on en anglais et inversement (ça fait toujours plaisir). Enfin, sachez que d'après Bill Roper de Blizzard (la voix derrière "Dah-Bouh !"), la sortie d'autres add-on est conditionnée par le succès de celui-ci. On n'a donc pas trop à s'en faire s'ils sont toujours de cette qualité. On parle même peut-être d'une surprise pour Noël, mais là je vous ai carrément rien dit. Bref, en attendant Starcraft (ex-Shattered Nations), les fans auront compris ce qu'il reste à faire...

GENRE : Wargame • **EDITEUR** : Blizzard • **DÉVELOPPEUR** : Blizzard • **NOMBRE DE JOUEURS** : Jusqu'à 8 en réseau

Beyond est un excellent add-on, qui a le mérite de relancer l'intérêt de jeu de Warcraft 2 par le biais d'une histoire à la fois originale et plus aboutie. Si l'on tient compte des autres apports çà et là, une seule conclusion s'impose alors : n'hésitez pas !



World Rally Fever

PC CD-ROM



Nippon ni mauvais

Quand un éditeur de jeux micro s'inspire de ce qui se fait sur console, le résultat est étonnant. Mais finalement, le résultat est intéressant. Ce n'est pas le meilleur jeu du monde mais tout cela reste bien sympathique

MONSIEUR POMME DE TERRE



Soyons réalistes, les jeux de bagnoles sont pourris sur PC. Exemple : là, je teste World Rally Fever. Un mec de PlayStation Magazine passe dans mon bureau, mate mon écran cinq minutes et se casse en ricanant. Ça m'énerve, mais il a raison de se moquer. World Rally Fever se serait tapé un 65 % s'il était sorti sur console 32 bits : "Très en dessous de la moyenne... jeu bâclé... lent, moche, pas rigolo... pourquoi n'avoir prévu qu'un seul joueur ?... temps de chargement à rallonge...". Massacre assuré.

Sur PC, c'est le néant côté vroum vroum. Alors, on s'accroche à c'qu'on peut. Dès qu'un soft sort du lot, on s'intéresse à lui, on s'attache à ses côtés positifs, on lui consacre de la place...

Nous sommes tellement nombreux à attendre la perle rare. Vous n'avez pas idée du courrier qu'on reçoit à propos de F1 GP2. La sortie de ce jeu est plus attendue encore qu'un Doom3 ou qu'un Command&Conquer 2. Alors voilà, World Rally Fever est une course de voitures très réussie... Mais gardons en tête que tout est relatif.

Sur PC : Senna, c'est plus mort que toi

D'ailleurs, les concepteurs de World Rally Fever ont percuté l'astuce et se sont énormément inspiré de ce qui se faisait sur console 16 bit (et sur Super Nintendo en particulier). Je ne sais pas



INTERET 84%

+
Rapidité du scroliing
Feeling console réussi

–
Un seul joueur
Un p'tit bug de manipulation

TECHNIQUE 88%



Démarrage typique des jeux de console : il faut appuyer sur l'accélérateur à un moment très précis pour griller tout le monde. Sinon, c'est vous qui vous faites dépasser par toute la clique.



si vous avez déjà joué à Mario Kart, mais bon sang, on pourra vomir tout le fiel qu'on voudra sur les consoles... Mario Kart est un jeu de bagnoles extraordinaire. World Rally Fever lui ressemble en tout point : graphisme japonisant, accent porté sur l'aspect arcade en ignorant tout le côté simulation, des bonus à récolter, des ponts coupés à franchir, des obstacles rigolos, des circuits abracadabrants, etc. Pourquoi pas !

Je m'amuse bien en jouant à WRF, d'autant plus que le jeu va vite, à condition de disposer d'un Pentium (même un petit) ou d'un **486** DX 4 avec une bonne carte vidéo. Techniquement, c'est très réussi et le scrolling en 3D mappée en temps réel procure des sensations de vitesse tout à fait délicieuses.

Joystick ou clavier ? Choisissez votre camp. Le clavier me semble être plus confortable (les flèches pour la direction, accélération, freinage, "Return" pour sauter, "Shift" pour utiliser un bonus). Cinq types de bonus peuvent être récoltés : une caisse qui bloque en partie la route, une bombe qu'on balance sur l'adversaire, plusieurs caisses qui gêneront la presque totalité du passage, un turbo boost, et l'invincibilité.

Le truc énervant, c'est que l'ordinateur évite systématiquement les obstacles que vous posez... et que c'est vous qui les prenez à tous les coups quand vous repassez par là. On peut aussi sauter comme une puce, à volonté. Mais cette option n'est à utiliser qu'en des occasions précises (sauter des pièces d'eau, des murets) et surtout dans les lignes droites, parce qu'en l'air, ben on ne peut pas tourner. Logique !

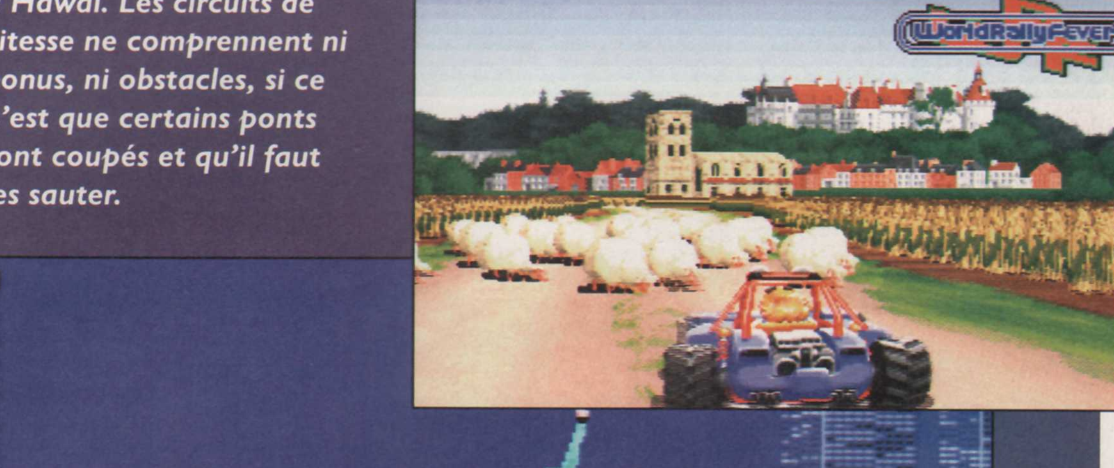
Le bug kikrisp

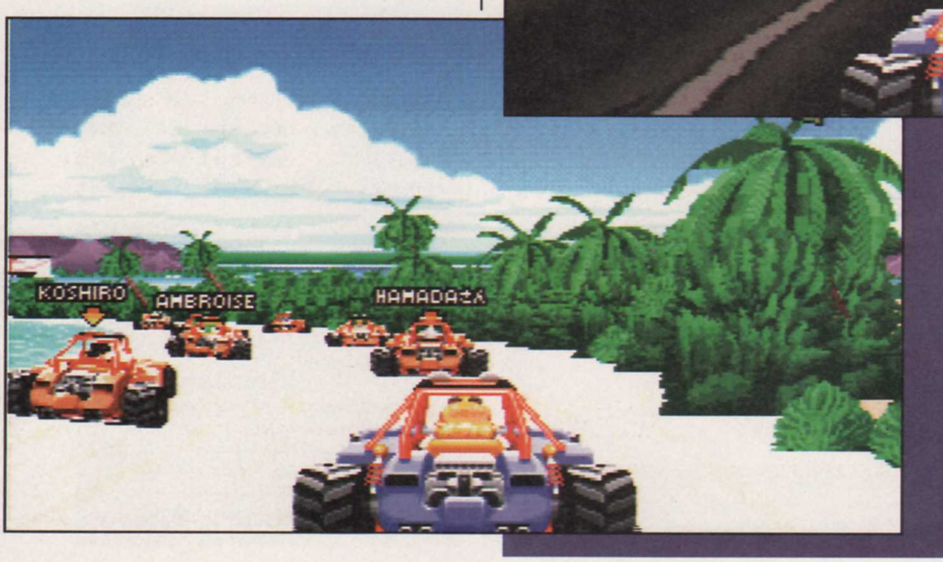
D'ailleurs il y a un petit bug avec les sauts : quand on atterrit après avoir anticipé l'atterrissage en tenant appuyée

Le tour du monde en dix circuits

Dix circuits au total : Côte Est USA, Côte Ouest France (profonde), Écosse, Brésil, Hawaï, Japon (Tokyo & Kyoto), Italie & Tibet. Ces dix circuits se divisent en trois catégories : off-road, ville, et circuit de vitesse. Les obstacles varient du mouton à écraser en France à la noix de coco assommeuse à Hawaï. Les circuits de vitesse ne comprennent ni bonus, ni obstacles, si ce n'est que certains ponts sont coupés et qu'il faut les sauter.









Merci Bonux !



C'est en passant sous ces panneaux que vous récoltez des bonus. Il en existe de cinq types. Quand vous avez déjà un bonus, il est impossible d'en choper un nouveau tant que vous n'avez pas utilisé le premier. (touche "shift")



La caisse se largue derrière vous. En fait, elle constitue un obstacle dérisoire pour l'ordinateur, et souvent c'est vous qui vous la prenez dans la poire au tour suivant.



Pire, voici plusieurs caisses que l'ordinateur esquive avec tout autant de facilité, et que vous allez cette fois vous manger à tous les coups.



Le plus puissant des bonus : l'invulnérabilité. Balancez vos adversaires dans les décors en leur fonçant dans le lard... Imparable !





La bombe se balance sur les adversaires et les ralentit légèrement... Très pratique pour doubler.



Classique mais toujours agaçant, des panneaux apparaissent au milieu du circuit. Il faut les éviter à tout prix, au risque de voir les commandes s'inverser temporairement.

une direction (tout en étant en l'air), la touche n'est pas validée. Ça veut dire qu'on a le doigt crispé sur la flèche à droite, et qu'à l'atterrissage la voiture fonce droit dans les décors. C'est agaçant au possible. Mais on chope assez vite le truc : faut rectifier sa direction au moment précis où on touche terre. Le même pépin se présente au joystick.

Les décors sont réussis, les circuits variés. Off-road, des moutons encombrent le circuit : il faut leur sauter pardessus. En ville : des camions n'arrêtent pas de croiser vicieusement votre route. Circuit vitesse : pas d'obstacle, pas de bonus, juste la course sur une piste très large, etc. Mais la course elle-même manque un peu de piquant à mon goût. Les adversaires IA se suivent un peu à la queue leu-leu, sans qu'il y ai vraiment de compétition entre eux.

C'est plutôt contre vous qu'il sont ligués. C'est désagréable, tout particulièrement si, comme moi, vous êtes paranoïaque. Mais le manque d'ambiance, d'entrain, de compétition, est surtout causé par l'absence d'un mode "deux joueurs", ou même (rêvons un peu !) d'un mode "réseau". Jouer seul contre un ordinateur, c'est un peu ça la solitude. World Rally Fever reste néanmoins un bon jeu, l'un des meilleurs du genre, mais nous sommes bien loin de ce qui déboule en ce moment sur console...

GENRE : Course de bagnoles • **Développeur** : Split • **EDITEUR** : Team 17 • **TEXTES ET VOIX** : en français, 1 joueur • **CONFIG** : Pentium • **PRÉVU** : pour juin

Un bon jeu de course, à un seul joueur : un bon jambon-beurre, mais un seul cornichon.



TIPS TECHNIQUE :

- Attention, pour que le soft tourne correctement sur 486, vous devez utiliser impérativement une carte vidéo VLB. Sur Pentium, pas de probleme.

TIPS JEU :

- Pour doubler un adversaire sans bonus (genre bombe), il faut se caler derriere lui, puis légerement décélérer. Il alignera alors automatiquement sa vitesse sur la votre. Accélérez aussitot. Voilà, vous l'avez cramé.



Un bon travail d'animation, totalement gâché par une programmation catastrophique.

Johnny Bazookatone

PC CD-ROM

Piètre brameur



Johnny Bazookatone tire sur les monstres avec sa guitare... Franchissons ensemble le mur du çon.

MONSIEUR POMME DE TERRE

Mon pauvre vieux, on le connaît ton jeu ! Il était sorti voici quelques mois sur console... une nullité redoutable, quasiment injouable, qui s'était pourtant assez bien vendue, portée à bout de bras par un marketing réussi. Le personnage était attachant et bien animé, mais c'était vraiment tout ce qu'il y avait à en tirer. Combien de mômes sont tombés dans le panneau... ça m'écœure.
Et puis voici Johnny Bazookatone, starlette ringarde à l'unique tube foireux, qui tente de nous revendre la même rengaine poisseuse... Que peut-il donc arriver quand un mauvais jeu de console est mal converti sur PC ? En tout cas, pas un miracle : figé dans son jus poisseux, ce jeu de platforme/action très en dessous de la médiocre moyenne de ce qui existe, est mal programmé et mal testé. Les collisions sont mal gérées. Les monstres apparaissent directement sur vous et vous tuent sans échappatoire... Un cauchemard !,

EDITEUR : US Gold • **DÉVELOPPEUR** : Arc Developments • **TEXTE ET VOIX** : en anglais • **CONFIGURATION MINI.** : Pentium, lecteur CDx6



Un personnage antipathique, mais bien animé. Une programmation honteuse. À la limite du surréalisme.

Le soft ne s'installe pas. Il tourne directement sur le lecteur CD. Du coup, il rame à faire peur.

Shadows Of The Serpent Rider

PC CD-ROM



Rien...



COOLI

On aurait pu l'appeler anthologie du néant mais ce serait ôter l'une des qualités principales de ce data-disk, nous offrir un formidable jeu dans le jeu : le chasse-gobelin. Postez vous devant l'étalage de votre revendeur pour repérer le quidam qui se saisirait de la boîte. Aucun doute, c'est un gobelin. A vous de l'empêcher d'atteindre la caisse dans les minutes qui suivent. Truc: n'hésitez pas à vous servir de moniteurs en démonstration. Bref, avec 2 épisodes de plus et rien d'autre, c'est assez pour que je retourne faire des colliers de nouilles peintes en Ardèche.

EDITEUR : GT Interactive • **DÉVELOPPEUR** : Raven Software



INTERET 70% FANS
+
de pognon pour GT
-
de thune pour boire des coups
INTERET 10% AUTRES

VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) **39 87 09 90** - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL



Lundi au Vendredi : 10 heures à 19 heures

Samedi : 10 heures à 15 heures



IBM PC & COMPATIBLES

ALADDIN 3,5	MF 219
AL-QADIM 3,5	VF 199
ARCHON ULTRA 3,5	209
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 335
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	MF 299
BRIDGE CHALLENGER	MF 209
CARLOS 3,5	MF 89
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE- 3,5	**VF 149**
CIVILISATION 3,5	VF 169
COFFRET DONJONS - SSI - 3,5	VF 299
COLLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
COMANCHE + ARMORED FIST 3,5	MF 209
CORRIDOR 7 3,5	MF 119
CURSE OF ENCHANTIA 3,5	**MF 99**
CYCLONES 3,5	**MF 69**
DAWN PATROL 3,5	VF 299
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
DESCENT 3,5	MF 275
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DREAMWEB 3,5	MF 125
EARTH SIEGE 3,5	VF 229
EVASIVE ACTION 3,5	MF 239
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 179
GREAT NAVAL BATTLES + DATA 3,5	169
HARPOON 1.21 3,5	**MF 99**
HARPOON 5,25	**MF 49**
HEXEN (HERETIC 2) 3,5	**MF 289**
HIRED GUNS 3,5	MF 89
INCA II -WIRACOCHA- 3,5	VF 129
INHERIT THE EARTH 3,5	**129**
IRON CROSS 3,5	129
LASER SQUAD 5,25	**MF 99**
LE LIVRE DE LA JUNGLE 3,5	VF 199
MAGIC CARPET 3,5	VF 319
MIGHT & MAGIC III 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC IV 3,5	VF 169
MIGHT & MAGIC V 3,5	VF 169
NASCAR TRACK PACK 3,5	**MF 159**
NICK FALDO GOLF 3,5	**MF 129**
PATRICIANS 3,5	VF 149
PGA GOLF PLUS 5,25	**MF 49**
PLANETE FOOTBALL 3,5	MF 169
PLAYER MANAGER II 3,5	VF 279
QUARANTINE 3,5	VF 275
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	**MF 159**
RETURN TO ZORK 3,5	MF 75
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
ROI LION 3,5	MF 219
RYDER CUP 3,5	**MF 99**
SHADOWCASTER 3,5	MF 89
SHERLOCK HOLMES 5,25	**MF 59**
SIM CITY 2000 KIT URBAIN 3,5	VF 169
SIM TOWER -WIN- 3,5	**VF 299**
SPACE QUEST IV 5,25	VF 79
STRONGHOLD + VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 199
SUBWAR 2050 3,5	**MF 169**
SUPER KARTS 3,5	MF 269
SYSTEM SHOCK 3,5	**MF 169**
TERRACE 3,5	VF 99
THEATRE OF WAR 5,25	MF 79
TIE FIGHTER 3,5	VF 285
VISTAPRO 3.0 3,5	**VF 349**
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WOLF 3,5	89
WORMS 3,5	VF 229
X-COM - TERROR FROM THE DEEP- 3,5	VF 295
X-WING 3,5	MF 239
ZEPPELIN 3,5	295

CD ROM PC

3-D ULTRA PINBALL	MF 325
10TH ANNIVERSAIRE	189
A 4 NETWORKS	VF 309
ABSOLUTE ZERO	**VF 299**
ABUSE	**TEL**
ACROSS THE RHINE	MF 349
ACTION SOCCER	VF 269
ACTUA SOCCER	VF 299
ADVANCED TACTICAL FIGHTER	VF 399
AFTER LIFE	**TEL**
AIR POWER	VF 349
AIR POWER + TAPIS SOURIS	119
ALBION	**TEL**
ALIEN ODYSSEY	VF 285
ALIEN TRILOGIE*	**MF 329**
ALIEN VIRUS	**TEL**
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	**MF 79**
ALONE IN THE DARK TRILOGIE	VF 319
AL UNSER JR -WINDOWS 95-	VF 289
ANGEL DEVOID*	**VF 349**
ANVIL OF DAWN	MF 309
APACHE LONGBOW	VF 289

CD ROM PC

ARCADE AMERICA	**MF 209**
ARE YOU AFRAID OF THE DARK	MF 369
ARENA 2 -DAGGERFALL-	**TEL**
ARMORED FIST	**MF 119**
ASCENDANCY	VF 359
ASSAULT RIGS	**MF 299**
ATTACK STACK (9 CD)	269
BAD MOJO	**VF 329**
BATTLE CRUISER 3000 AD	**TEL**
BATTLEDROME	MF 219
BATTLEGROUND ARDENNES -WIN-	**TEL**
BATTLE ISLE 3 -WINDOWS-	VF 359
BC RACERS	MF 229
BENEATH A STEEL SKY	**VF 119**
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	**VF 299**
BERMUDA SYNDROME *	**VF 349**
BIG RED RACING	**VF 299**
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 279
BOB DYLAN HIGHWAY 61	299
BRAIN DEAD 13	VF 299
BREAKTHRU	MF 129
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BRIDGE MASTERCLASS OMAR SHARIF	**MF 379**
BUREAU 13	199
BURIED IN TIME	VF 299
BURN CYCLE	VF 279
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 199
CAESAR II	VF 319
CANNON FODDER II	VF 129
CAPITALISM	**TEL**
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	**VF 139**
CASINO DE LUXE	MF 289
CHAOS CONTROL	VF 289
CHAOS ENGINE	MF 195
CHAOS OVERLORDS	**TEL**
CHESSMASTER 4000	**MF 199**
CHESS SYSTEM TAL	**TEL**
CHRONICLES OF THE SWORD	**TEL**
CHRONOMASTER	MF 289
CIVILIZATION II	**VF 359**
CIVNET	VF 289
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	VF 339
COMANCHE	**VF 119**
COMBAT CLASSICS III	**MF 249**
COMMAND & CONQUER	VF 359
COMMAND & CONQUER -OPERATION SURVIE-	VF 149
COMMAND : ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)	VF 369
COMMANDER BLOOD	VF 199
CONGO	**MF 349**
CONQUEROR A.D. 1086	VF 329
CONQUEST OF THE NEW WORLD	**VF 389**
CREATURE SHOCK	VF 129
CRITICAL PATH	129
CRUSADE	**VF 349**
CRUSADER : NO REMORSE	299
CYBERIA	269
CYBERIA II	**MF 359**
CYBER SPEED	VF 349
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	**VF 99**
CYCLONES -SSI-	MF 99
D	VF 339
DARK FORCES	VF 349
DAY OF THE TENTACLE	VF 119
DAWN PATROL	MF 129
DELTA V	**MF 119**
DESCENT	MF 279
DESCENT II	**MF 399**
DESTRUCTION DERBY	MF 309
DEUS EX MACHINA*	**VF 299**
DIABLO	**TEL**
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	99
DOOM II	VF 359
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	VF 139
DRAGONSPHERE	MF 149
DREAMWEB	MF 119
DUKE NUKEM 3D	**MF 299**
DUNE	**VF 129**
DUNGEON KEEPER *	**VF 419**
DUNGEON MASTER II	VF 289
DUST -WIN-	**TEL**
EARTHSIEGE II -WIN 95-	MF 319
EARTH WORM JIM -WIN 95-	MF 279
ECCO LE DAUPHIN	**MF 259**
ECSTATICA	MF 179
EMPIRE II	MF 269
ENTOMORPH -SSI-	MF 349
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 159
EURO SOCCER 96	**TEL**
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	129
EXTREME GAMES	**TEL**
EXTREME PINBALL	VF 285
F1 GRAND PRIX II*	**VF 349**
FADE TO BLACK	**VF 259**
FANTASY GENERAL	**TEL**

CD ROM PC

FAST ATTACK -SIERRA-	VF 289
FATAL RACING	MF 289
FIFA INTERNAT. SOCCER	**VF 119**
FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAD	249
FIFA SOCCER 96	VF 349
FIGHTER WING	MF 319
FIRESTORM -THUNDERHAWK 2-	MF 299
FLIGHTSHOP	MF 349
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT SIM TOOL KIT	119
FLIGHT UNLIMITED	VF 299
FOOTBALL LTD.	**VF 279**
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 169
FORT BOYARD	**VF 269**
FRANKENSTEIN	VF 399
FRONTIER COMPILATION	MF 299
FULL THROTTLE	VF 379
FX FIGHTER	MF 249
GABRIEL KNIGHT II	VF 399
GENDER WARS	**TEL**
GENESIA	VF 139
GOBLINS 3	VF 129
GOLDEN 10 COMPILATION	MF 169
GRAND PRIX MANAGER	VF 345
GREAT NAVAL BATTLES II	169
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	VF 329
GUNSHIP 2000	MF 179
HARD BALL 4	299
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HEART OF DARKNESS*	VF 359
HEIMDALL II	VF 129
HELL	VF 379
HELLFIRE ZONE	MF 199
HERETIC -SHADOW OF THE SERPENT RIDER-	**MF 299**
HEROES OF MIGHT & MAGIC	**VF 349**
HEXEN (HERETIC 2)	MF 299
HEXEN DEATH DATA*	**MF 169**
HI-OCTANE	VF 189
HIND	**TEL**
INDIANA JONES IV	VF 119
INDY CAR RACING	MF 129
INDY CAR RACING 2	MF 269
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
IN THE FIRST DEGREE	VF 369
IRON ASSAULT	VF 299
IRON HELIX	199
ISHAR TRILOGY	VF 259
JAGGED ALLIANCE	VF 259
JEWELS OF THE ORACLE	VF 309
JOURNEYMAN PROJET TURBO -WINDOWS-	119
JUDGE DREDD	**MF 329**
JUMP RAVEN	MF 259
JUNGLE STRIKE	MF 149
KINGDOM O'MAGIC	**TEL**
KING'S QUEST VI	MF 129
KING'S QUEST VII	**VF 249**
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 129
KYRANDIA III -MALCOM'S REVENGE-	VF 129
L'ENTRAINEUR	**VF 319**
L'AFFAIRE MORLOV	**VF 279**
LABYRINTH OF TIME	MF 119
LANDS OF LORE	MF 129
LASER MATCH RACING	**TEL**
LEMMINGS 3D	**MF 329**
LES GUIGNOLS DE L'INFO	VF 365
LIGHTHOUSE	**TEL**
LITTLE BIG ADVENTURE	**VF 119**
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LOCUS	MF 309
LORDS OF MIDNIGHT 3	VF 299
LOST EDEN	VF 249
LOST IN TIME 1 + 2	VF 129
L-ZONE -WINDOWS-	279
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 175
MADDEN NFL 96	**TEL**
MAGIC CARPET 2	VF 289
MAGIC CARPET PLUS	**VF 199**
MANIC KARTS	**VF 179**
MANTIS	MF 299
MARCO POLO	VF 289
MASTER PIECE COLLECTION -SSI-	299
MASTER OF MAGIC	VF 169
MASTER OF ORION II	**TEL**
MECHWARRIOR II	VF 359
MECHWARRIOR II -MODULE D'EXTENSION-	MF 199
MEGAPAK 3 (12 CD)	**239**
MEGA RACE	MF 129
MEGARACE II	**TEL**
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	MF 119
MICRO MACHINES II EDITION SPECIALE	VF 229
MIG-29 FULCRUM & GUNSHIP	MF 99
MIRAGE -WIN-	**259**
MONKEY ISLAND 2	VF 119
MONOPOLY	VF 289
MORTAL COIL	MF 249

CD ROM PC

MORTAL KOMBAT 3	MF 299
MYST	VF 379
MYSTIC MIDWAY	MF 149
MYTHES ET LEGENDES	VF 249
NASCAR TRACK PACK	MF 189
NAVY STRIKE	MF 269
NBA JAM	MF 339
NBA LIVE 96	VF 355
NEED FOR SPEED	MF 349
NHL HOCKEY	MF 99
NHL HOCKEY 96	**VF 359**
NHL HOCKEY 95	**MF 119**
NHL POWERPLAY 96	**TEL**
NOCTROPOLIS	VF 129
NORMALITY INC.	**TEL**
NORTH & SOUTH	99
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	199
OFFENSIVE	**TEL**
PACIFIC ISLAND	**MF 129**
PANZER GENERAL II -WIN-	MF 349
PERFECT PINBALL	MF 179
PHANTASMAGORIA	VF 399
PINBALL 3D VCR	**MF 219**
PINBALL MANIA -WINDOWS-	MF 279
PITFALL -WINDOWS 95-	VF 365
PLAYER MANAGER II	VF 289
POLICE QUEST 4	VF 119
POLICE QUEST SWAT	VF 379
POOL CHAMPION	319
POPULOUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER, CORRUPTION & LIES COMPILATION	VF 299
POWER DRIVE	MF 179
POWERHOUSE	VF 359
PRIMAL RAGE	**MF 159**
PRISONER OF ICE	**VF 229**
PRIVATEER	MF 119
PROJECT NOMAD	MF 199
PRO PINBALL : THE WEB	MF 279
PSYCHIC DETECTIVE	MF 369
PSYCHOTRON	MF 299
PSYCHO PINBALL	VF 299
QUAKE	**TEL**
QUARANTINE	MF 129
QUEST & FUN	MF 169
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAVENLOFT	169
RAVEN PROJECT	MF 279
RAYMAN	VF 289
REBEL ASSAULT	**149**
REBEL ASSAULT 2	MF 365
RED BARON + RAILROAD TYCOON	MF 139
RED GHOST	VF 319
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RETRIBUTION	MF 99
RETURN FIRE	**TEL**
RIDDLE OF MASTER LU	VF 329
RIPPER*	**VF 349**
RISE 2	MF 339
ROBOCOP 3	MF 139
ROYAL FLUSH PINBALL	249
S.T.O.R.M*	**VF 349**
SAM & MAX	VF 159
SAMPRAS EXTREME TENNIS	**TEL**
SAIL SIMULATOR 2.1	**MF 339**
SCREAMER	MF 249
SEA LEGENDS	VF 289
SECRET MISSIONS	**VF 269**
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW	MF 119
SENSIBLE GOLF	MF 259
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	VF 289
SENSIBLE W.O. SOCCER EUROPEAN CHAMPS. EDT.	TEL
SETTLERS II	**TEL**
SHADOWCASTER	MF 119
SHANGAI -GRANDS MOMENTS-	VF 359
SHANNARA	MF 329
SHELLSHOCK*	**MF 279**
SHIVERS	**VF 329**
SHOCKWAVE ASSAULT -WIN 95-	MF 269
SILENT HUNTER*	**VF 349**
SILENT STEEL	VF 319
SILENT THUNDER	MF 329
SIM CITY 2000 -COLLECTION- WIN*	**VF 359**
SIM CITY ENHANCED	VF 99
SIM CLASSIC II	VF 319
SIM ISLE*	**VF 335**
SIMON THE SORCEROR II	VF 299
SIM TOWER	VF 329
SLIPSTREAM 5000	MF 199
SPACE BUCKS -WIN-	VF 289
SPACE HULK	MF 109
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 319
SPACESHIP WARLOCK	MF 269
SPEED HASTE	**TEL**
SPEED RAGE	**TEL**
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STAR CRUSADER	MF 239
STARDUST SUPER EDITION	MF 99
STAR TREK : DEEP SPACE 9	**TEL**

CD ROM PC

STAR TREK EMISSARY COLLECTION	299
STAR TREK : JUDGEMENT RITES	VF 119
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	VF 369
STEEL PANTHERS	**VF 329**
STING : ALL THIS TIME	MF 279
STONEKEEP	VF 355
STRICKE COMMANDER	MF 119
STRIKER	MF 239
SUKHOI SU-27 FLANKER*	**VF 359**
SUPER KARTS	VF 149
SUPERSKI PRO	MF 129
SYNDICATE PLUS	VF 119
TERMINAL VELOCITY	229
TERMINATOR -THE FUTUR SHOCK-	MF 329
TERRA NOVA	**MF 319**
TEKWAR	**MF 299**
TFX	MF 139
TFX EUROFIGHTER 2000	VF 319
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	VF 299
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	VF 329
THE DARK EYE	VF 349
THE DIG	VF 375
THE HIVE -WIN 95-	MF 299
THEME PARK	**VF 119**
THE ORION CONSPIRACY	VF 329
THE RAVEN PROJECT + TAPIS SOURIS	119
THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	**TEL**
THIS MEANS WAR	VF 349
THORIN'S PASSAGE	VF 359
TIE FIGHTER COLLECTION	MF 349
TIME COMMANDO	**TEL**
TIME GATE - LE SECRET DU TEMPLIER-	**VF 239**
TILT	MF 259
TOP GUN -MICROPROSE-	MF 349
TRACK ATTACK	**VF 299**
TRANSPORT TYCOON	VF 129
TRANSPORT TYCOON DELUXE	VF 299
TRIVIAL PURSUIT	VF 289
TWISTED METAL	**TEL**
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 95-96	VF 289
ULTIMA 7 THE COMPLETE	MF 129
ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2	MF 129
ULTIMATE DOOM	MF 259
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
UNDER A KILLING MOON	**VF 119**
UNIVERSE	MF 119
URBAN RUNNER -LOST IN TOWN-*	**VF 399**
VIRTUAL CHESS -WIN 95-	VF 309
VIRTUAL CHESS PLATINUM	**VF 339**
VIRTUAL KARTS -MICROPROSE-	VF 269
VIRTUAL POOL	MF 349
VIRTUAL SNOOKER	MF 389
VOODOO LOUNGE ROLLING STONES	MF 249
WARCRAFT II	**VF 359**
WARCRAFT II DATA	**TEL**
WARGAME COLLECTION -SSI-	299
WARHAMMER -WIN 95-	VF 349
WARHAMMER DARK CRUSADERS	**TEL**
WARRIORS	VF 279
WAYNE GRETZKY & THE NHLPA ALL STARS	**TEL**
WEREWOLF VS COMANCHE	VF 379
WESTWOOD ANTHOLOGIE	VF 349
WETLANDS	MF 259
WHO SHOT JOHNNY ROCK	**299**
WING COMMANDER II	MF 119
WING COMMANDER 4	VF 419
WIPE OUT	MF 239
WITCHAVEN	MF 299
WOLFPACK	**VF 119**
WORLD RALLY FEVER	**TEL**
WORMS	VF 279
WORMS REINFORCEMENT DATA	**VF 129**
XCOM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
X-WING COLLECTOR	MF 339
Z*	**VF 299**
ZEPHYR	MF 99
ZEPPELIN	299
ZONE RAIDERS	VF 289
ZOOP	MF 239
ZORRO	MF 199

AMIGA

ALADDIN A1200	VF 129
ALIEN BREED 3D A1200	MF 249
FIFA SOCCER	VF 139
HIRED GUNS	MF 59
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94	MF 59
LE ROI LION A1200	VF 135
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96	239
SPERIS LEGACY A1200	MF 239
SUPERSKIDMARKS	129
THEME PARK	VF 139
VIROCOP	MF 169
WAXWORKS	VF 89

DEMANDEZ LA LISTE DES DERNIERS JEUX AMIGA !!!

EDUCATIFS ET CULTURELS

Réservé aux Adultes

ANGIE, INFIRMIERE DE NUIT *PC-MAC*	**VF 229**
ANAL ASIAN 2 *PC-MAC*	**MF 199**
BABES ILLUSTRATED *PC-MAC* (CDI A. MPEG)	**MF 199**
BAD GIRLS *PC-CD*	**169**
BETTY PAGE *PC-MAC*	**VF 269**
BIKES & BABES *PC-MAC*	**MF 239**
CYBER XPERIENCE *PC-CD MAC*	**MF 339**
CYBERIX *PC-CD MAC*	**VF 329**
DANGEROUS CURVES *PC-MAC*	**MF 239**
DAYDREAMS *PC-MAC*	**MF 199**
DEBORAH MANGA *PC-MAC*	**MF 309**
DIVA X ARIANA	**MF 299**
DRAGHIXA INTERACTIVE	**329**
EROTIKA MANGA *PC-CD*	**MF 339**
GIRLS ON GIRLS *PC-CD*	**169**
GIRLS WILL BE GIRLS *PC-MAC*	**159**
HARD SHOW GIRLS	**VF 219**
INTERVIEW DE PAULINE	**VF 299**
LATEX : THE GAME *PC-CD MAC*	**MF 339**
LA VILLA *PC-MAC*	**VF 299**
LES FILLES DE MIKE ANCHER *PC-MAC*	**MF 199**
LES FILLES DE ALDO BERGMAN *PC-MAC*	**MF 199**
MAD PARADOX	**MF 199**
NIPPON OBSESSIONS *PC-MAC*	**MF 219**
OBSESSIONS CACHEES VIDEO	**MF 219**
PARIS NU 1900 B.E. *PC-MAC*	**MF 339**
PARIS X 1900 B.E. *PC-MAC*	**MF 339**
PASSEPORT X ... BUDAPEST	**VF 249**
QUASIMODO	**MF 269**
STRIP POKER PRO	**VF 259**
TABATHA INTERACTIVE *PC-MAC*	**299**
TABOO 12 *PC-MAC*	**MF 199**
VIRTUAL SEX SHOOT	**MF 279**
VIRTUAL VALERIE 2	**MF 289**
VIRTUAL VIXENS 2 *PC-MAC*	**MF 179**
VIRTUALLY YOURS 2	**MF 249**
WET DREAMS	**MF 159**
ZARA WHITE DBLE XPERIENCE *PC-MAC*	**399**

EDUCATIFS ET CULTURELS

ANGLAIS + AVANCE CD PC	419
ANGLAIS + BUSINESS CD PC	419
ANGLAIS + CONFIRME CD PC	419
ANGLAIS + DEBUTANT CD PC	419
ANGLAIS + MOYEN CD PC	419
ATLAS DE L'EUROPE CD PC	299
CEZANNE CD PC MAC	129
CINEMANIA 95 CD PC	399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC	649
DIVINATION CD PC MAC	249
EN COMPAGNIE DES BALEINES CD PC	279
FRANCOIS MITTERAND 1916-96 CD PC	239
FOU DE FOOT CD PC	259
GALILEE CD PC	319
GAUGUIN, BAUDELAIRE, TCHAIKOVSKI CD PC MAC	319
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 1	299
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 2	299
KIYEKO CD PC	259
LA CONQUETE DE L'ESPACE CD PC	299
LES ANNEES MITTERAND CD PC	259
LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC	319
LES STARS DU LOUVRE CD PC MAC	279
MON PREMIER DICTIONNAIRE CD PC	425
PARIS CD PC	299
REMBRANDT CD PC	329
REQUINS ! CD PC	279
RODIN CD PC MAC	335
SIM TOWN -WINDOWS- CD PC	289
TUNELAND CD PC	269
ULYSSE CD PC MAC	259
VAN GOGH CD PC	149
VERMEER CD PC	329

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM FIREBIRD	439
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	259
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	799
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	569
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT DIGITAL & ANALOGUE PC*	**699**
VOLANT FORMULA T2 -THRUSTMASTER-	1149
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
RUDDER CONTROL SYSTEM -THRUSTMASTER -	899
XL ACTION CONTROLEUR -THRUSTMASTER-	239

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

RCS PONTOISE B 393 461 082

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port 31 F	
		Total	

FRAIS DE PORT **France : 31 F→ Livraison 24/48 h**

DOM + CEE + Suisse : 69 F TOM : 99 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F
PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

*Ou commande sur papier libre

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h par Jet Services

Nom...

Adresse ....

....Tél : ....

Code postal........................Ville ....

❑ Je certifie être majeur (signature obligatoire pour l'achat de CD ROM Charme)

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

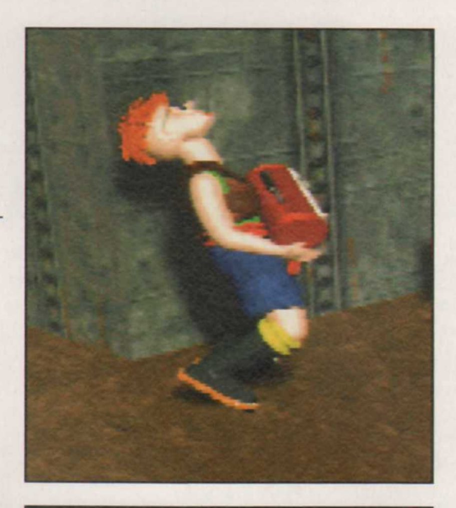
Date d'expiration :......./....... Signature obligatoire..............................

JOYSTICK 06/96

Normality

PC CD-ROM

Un grand frère dans les jeux vidéo





INTERET 89%

+

Le concept
Les séquences cinématiques
La sensation de liberté d'action

–

Un graphisme manquant d'originalité
Dialogues quelquefois limites

TECHNIQUE 86%

Vous êtes triste, gris, morose, inintéressant et banal ? Cela tombe bien. Normality va vous plonger dans un monde qui vous ressemble, et vous aurez donc fort à faire pour ramener la joie de vivre aux habitants de votre ville. Et c'est parti pour une aventure en 3D tout à fait sympathique.

FISHBONE

Le ciel est gris aujourdhui. Comme d'habitude remarquez, puisque cela fait maintenant trente ans que le soleil a disparu, caché derrière l'impénétrable couche de nuages qui surplombe nos têtes.

En fait, depuis la Grande Secousse, tout a changé du tout au tout. Sans parler de la prise de pouvoir de Paul Nystalux, qui après avoir fait exploser son dirigeant de frère par un beau jour d'été, a lâché son armée de Norms sur la cité. Depuis, la vie est d'une tristesse affligeante, l'existence de chaque habitant soumise à un strict contrôle des autorités. Celui qui a le malheur de sortir du rang se retrouve illico presto en prison.

Je n'ose pas imaginer ce qui arriverait à Monsieur Pomme de Terre dans une telle société, car dans le genre spécial, on n'a pas encore fait mieux. En ce moment, c'est dur parce qu'il est en plein dans sa crise. Il nous regarde bizarrement, pendant quon travaille, et d'un seul coup il se jette sur nous pour nous mordre le bras. On stresse, quoi. Faudrait qu'il se calme ou qu'on lui achète un os en plastique, parce qu'un jour il va finir par s'attaquer à un gosse, et on sera obligé de le faire piquer. Sacré tubercule !

Assigné à résidence

Bon, revenons-en à nos big brothers en herbe. Normality est donc un jeu d'aventure dans lequel vous allez incarner un chouette de p'tit gars, qui comme vous l'aurez sans doute compris a décidé de ne pas rentrer dans le moule imposé par l'État. Le jeu débute alors que vous sortez de prison, car vous avez été reconnu coupable d'avoir eu une conduite anormale (marcher dans la rue en sifflotant). Durant votre séjour derrière les barreaux, vous avez reçu un message vous indiquant que vous



Commencez par fouiller votre appartement avant de tenter d'en sortir.



Les toilettes permettent d'accéder aux conduits d'aération. N'hésitez pas à aller y faire un tour pour trouver quelques objets utiles.

n'étiez pas le seul à vouloir changer les choses. Un lieu de rendez-vous est même indiqué, si jamais vous décidiez de passer à l'action d'une manière plus concrète. Le problème est que vous avez été assigné à résidence, et que vos clefs ne vous seront rendues qu'une semaine plus tard. Qu'à cela ne tienne, vous pourrez toujours passer par la fenêtre, non sans avoir auparavant exploré votre appartement pour récupérer un maximum de choses utiles.

Une rapide exploration des lieux vous mettra ainsi en contact avec un élément vital de votre salon, j'ai nommé la télé. Cette dernière doit effectivement être constamment allumée, car il s'agit du principal moyen de propagande utilisé par le pouvoir en place. Si jamais vous aviez le malheur de la laisser s'éteindre (il faut dire qu'elle débloque un peu, la saleté), vous ne manqueriez pas d'être aussitôt dénoncé par votre sympathique voisin, celui qui doit avoir de la famille à Vichy. Le problème sera vite réglé par l'utile récupération de la télécommande et de l'oiseau en bois, situés respectivement sous l'oreiller et dans la cuisine.

Un monde en vraie 3D

N'oubliez pas de faire également un tour dans la salle de bain, où vous pourrez alors assister à une séquence cinématique. En fait, vous aurez souvent droit à ce type de séquence dès que vous effectuerez quelque chose d'un peu inhabituel. Elles sont très bien réalisées, mais c'est surtout le mouvement de votre personnage qui impressionne par son réalisme. Cela est dû à l'utilisation du Motion Capture, technique qui enregistre les mouvements d'un acteur sur lequel on a collé des capteurs optiques.

Un inventaire très simple à utiliser.

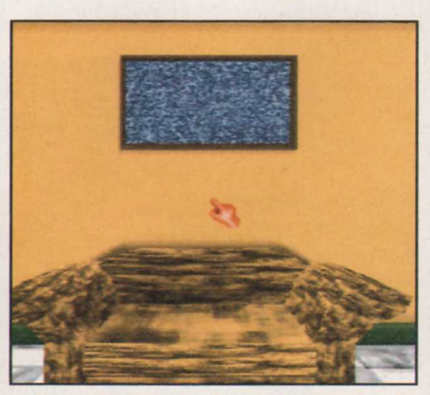
Les coordonnées sont ainsi rapportées à celle d'un objet 3D quelconque (vous, en l'occurrence), ce qui crée au final un réalisme des mouvements inégalable. De plus, ces animations intermédiaires donnent au soft un style particulier, et aèrent la partie d'une manière tout à fait agréable.

Contrairement aux autres jeux de ce type, vous aurez cette fois droit à un monde entièrement en trois dimensions. En fait, imaginez un Doom version aventure, et vous aurez une assez bonne idée de ce qui vous attend. Les déplacements s'effectuent aussi bien à la souris qu'au clavier. Le premier mode est incontestablement le plus pratique, alors ne vous en privez pas (à part les touches de direction, les habitués de Doom ne retrouveront pas leurs touches fétiches). Le bouton de gauche sert à tout ce qui est sélection d'objets et déplacement, tandis que le droit permet d'afficher le tableau général des actions disponibles. Vous pourrez donc regarder, parler, utiliser, prendre et ouvrir très facilement, car l'ergonomie du soft est des plus simples. Tout apparaît effectivement sous la forme du buste de votre héros, chaque partie du corps correspondant alors à une action précise. En ce qui concerne l'inventaire, celui-ci est accessible par un simple clic dans le coin supérieur droit de l'écran. Rien à critiquer de ce point de vue-là.

Une ville débordante d'animation. Pour preuve, tous les magasins sont fermés, même le cinéma.



N'OUBLIEZ PAS D'INSTALLER SMARTDRIVE OU UN ÉQUIVALENT POUR ÉVITER DES RALENTISSEMENTS LORS DES DÉPLACEMENTS.



Approchez-vous au maximum du stéréogramme pour le déchiffrer.



REMARQUES

Vends pomme de terre très belle, bon état, peu servie, élevée à l'huile d'olive. S'adresser au journal qui transmettra.

Un graphisme simple mais efficace

Suivant la puissance de votre machine, vous pourrez jouer aussi bien en VGA qu'en S-VGA. Cependant, sachez que la différence entre les deux modes n'est pas flagrante, autant sur le plan de l'esthétique qu'en ce qui concerne la vitesse d'affichage. En revanche, n'oubliez pas d'installer une mémoire cache pour le disque dur, cela vous évitera quelques saccades lorsque vous vous déplacerez. Le style graphique général est assez simple, rien d'original. Mais d'un autre côté, il ne faut pas oublier que l'on parle de 3D en temps réel plein écran. Le résultat n'est donc pas si décevant.

C'est pourquoi on ne parlera donc pas de beauté pour le qualifier, mais plutôt d'efficacité. Cette remarque n'est valable que pour les décors, car les personnages sont assez peu réussis. Ils manquent principalement de détails et sont surtout trop caricaturaux. Ne vous attendez donc pas à des miracles de ce côté-là.

L'aventure en elle-même se révèle assez plaisante, et ce en raison de plusieurs facteurs. Tout d'abord, on a vraiment l'impression d'être plongé dans cette ville à l'atmosphère pesante, car le mode 3D apporte une grande sensation de liberté au joueur. Par exemple, après vous être échappé de votre appartement en passant par la fenêtre, vous pourrez perdre un peu de temps à inspecter les rues situées aux alentours. Vous pourrez même revenir devant votre porte d'entrée si le cœur vous en dit, mais du côté extérieur cette fois. En bref, vous pouvez aller où bon vous semble, sans aucune contrainte.

Autre point agréable, le nombre important de petits détails visuels sans réelle importance, mais qui donnent envie de fouiner partout. Par exemple, au détour d'une salle d'attente, vous trouverez un tableau représentant un stéréogramme accroché à un mur. Bon esprit également pour ce qui concerne les textes et les voix, qui pour une fois sont entièrement traduits en français. Le fait est assez rare pour être signalé.

Attention, cela ne veut cependant pas dire que la qualité intrinsèque des dialogues atteigne des sommets, car certaines répliques font vraiment de la peine pour celui (ou celle) qui les a écrites. On frise quelquefois les 5 ans d'âge mental, ce qui n'est pas une tare en soi. C'est assez exaspérant pour le joueur d'aventure confirmé. À part ces dérapages occasionnels, les énigmes sont d'un niveau correct. Certes il faut parfois tâtonner en utilisant tous les objets entre eux sans trop savoir ce que cela pourra donner, mais globalement le tout reste assez logique.

Il y a toutefois un détail bien énervant : on ne peut pas interrompre un dialogue ou une séquence en appuyant sur une touche. Ceci est vraiment stressant car certains persos sont lents à balancer leur phrase, que l'on a la plupart du temps déjà lue en raison de l'affichage simultané du texte à l'écran.

Malgré ces petits défauts, Normality s'avère donc être une très bonne surprise, le jeu alliant une réalisation de bonne qualité et une aventure tout à fait agréable. Il est simplement dommage que le graphisme ne soit pas un poil plus original, et que les dialogues ne soient pas toujours fulgurants. Pour le reste, nous avons là un produit sympathique qui mérite pleinement votre attenti...Aïïïïïiee ! Pomme de Terre, encore toi ! Ça commence à bien faire maintenant, on va attraper des maladies avec ta sale manie ! Et dire qu'il y en a qui veulent être testeurs. S'ils savaient...



Des personnages moyennement convaincants.

GENRE : Aventure • EDITEUR : Funsoft • DÉVELOPPEUR : Gremlin • TEXTES ET VOIX : En français • CONFIG MINI : DX2-66, 8 mégas de Ram, compatible Windows 95

Normality est un jeu d'aventure original qui utilise à la fois un mode 3D subjectif très agréable et des séquences cinématiques de qualité. Le graphisme aurait mérité d'être plus original, et certains dialogues moins niais. Pour le reste, vous ne serez pas déçu.


Une interface des plus ergonomiques.




Discuter avec cette secrétaire vous fera gagner un emploi de testeur de meubles.

Vikings The Strategy Of Northern Conquest !

PC CD-ROM

Sbordj !



POMME DE TERRE

Il y a trois ans, ce soft serait passé complètement inaperçu s'il était sorti sur ST ou Amiga, perdu dans la masse des autres softs médiocres. Mais voilà, il sort aujourd'hui, sur CD, pour PC. Soit ! Il rame sur Pentium 120, malgré son graphisme indigne d'Oric. Bon. Peut-être a-t-il été programmé en basic, peut-être aussi a-t-il été programmé par un gnou. Bref, c'est un jeu dans lequel vous devez conquérir la Scandinavie. Les combats sont inintéressants. On dirige trois unités, c'est aussi stratégique qu'une bataille de polochons.

Alors je vais vous chanter une chanson :

Envole-toi, petit CD
Dans les airs, tu fais flop flop...
Dans la poubelle, tu atterris
Tu avais pourtant un beau titre...
Refrain : **Viking, Viking, Viking...**
Le but du jeu, c'est de gagner
Mais faut faire attention à pas perdre
C'est le concept de l'année
Tu avais pourtant un beau titre...
Refrain : **Viking, Viking, Viking...**

GENRE : Stratégie • EDITEUR : GT Interactive Software • DÉVELOPPEUR : Random Games • NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 joueur • CONFIGURATION MINIMALE : Pentium • PRÉVU : pour juin



Vous jouez le chef d'une tribu de vikings. Il faut devenir maître du pays. Pour asseoir votre supériorité, guerroyez ou commercez. Entièrement pompé sur Pirate, en moins bien.



Les combats, a priori seul intérêt du soft, sont incroyablement mal gérés.

Le CD est rond, avec un trou au milieu. Similitude frappante avec le chiffre zéro.

Return Fire

PC CD-ROM



La peau du drapeau

Monsieur Pomme de Terre

La présence de ce soft dans la ludothèque 3DO a justifié, pour de nombreuses personnes, l'achat d'une console. Aujourd'hui, ils sont un peu verts, mais là n'est pas le propos. Voici Return Fire sous Windows 95... un jeu bon enfant dans lequel on s'entre-tue au lance-missiles.

J'aime pas les scouts, nains serviles costumés en kaki qui toujours beuglent leurs chansons ineptes, accompagnés à la guitare par un pauvre Cabrel en short, chef acnéique et concupiscent. Bouh, que je les aime pas. Pourtant je me dois de les remercier. Ça m'arrache la gueule, mais c'est grace à eux que nous avons aujourd'hui Return Fire. Ben oui ! Vous savez, les scouts, ils inventent toujours plein de jeux pour s'amuser en plein air parce que c'est sain et que ça fera d'eux des hommes. L'un de ces jeux se trouve être "le jeu du drapeau" : le chef des scouts planque un drapeau dans les bois, et puis tous les p'tits louveteaux, ils s'organisent en milices, et puis ils cherchent le drapeau. Le premier groupe qui trouve le drapeau et le rapporte à

Plus de 50 scénarios pour jouer seul, mais seulement 2 cartes pour s'affronter à deux... c'est un peu léger.



En plus des musiques classiques vraiment bien trouvées, l'ambiance du jeu est rehaussée de petites animations "d'époque" très marrantes.



À deux, l'écran est splitté. Comme vous pouvez le constater, les fenêtres sont un peu minuscules. Tant pis, on fera avec tellement c'est marrant.



son chef a gagné. Alors ils sont tous contents, mais il pleut, alors ils plantent leurs tentes dans la boue et ils attendent que ça passe. C'est les scouts.

La même chose, mais avec des missiles

Return Fire reprend à son compte le principe de ce jeu (sans les scouts), sauf qu'on a le droit de se foutre sur la gueule au lance-missiles, à la grenade, à coups d'obus, etc. Et ça les scouts, ils n'ont pas le droit de le faire, tant qu'ils ne se sont pas enrôlés dans l'armée. Le but du jeu, seul ou à deux, est de retrouver le drapeau au milieu d'une base ennemie défendue comme Fort Knox, de nettoyer un passage avec vos diverses unités combattantes, pour finalement envoyer une jeep récupérer le drapeau et le rapporter à la base.

Ce jeu, on le connaît bien et depuis longtemps : c'est un des meilleurs titres de la 3DO. Il a justifié, pour de nombreuses personnes, l'achat de cette console. Son adaptation pour Windows 95 est très réussie, quoiqu'un peu lente en mode 640 x 480. Quand on joue à deux, l'écran est splité. Sur 3DO, ça passait car on pouvait toujours y jouer sur la grande télé du salon, mais là, sur mon petit 15 pouces, on se crève un peu les yeux. Return Fire ne prévoit pas d'option "réseau", vous l'aurez deviné. Les gens qui sont payés pour adapter les softs ne sont pas payés pour les améliorer... c'est bien dommage. Parce qu'en plus il y a un petit bug dans le jeu. On peut gagner très facilement en coupant les ponts tout autour de la base ennemie. Ça n'a pas été corrigé, et quand on joue à deux, on est obligé de se mettre d'accord pour ne pas tirer sur les ponts. Ce détail mis à part, Return Fire est un sacré bon jeu, tout particulièrment à deux joueurs, rythmé par une bande-son d'excellente qualité et surtout par des morceaux de musique classique qui collent une ambiance "Apocalypse Now" de bon ton. On roule sur les tentes, du sang gicle, on roule sur les civils, du sang gicle... C'est si simple de s'amuser.

GENRE : stratégie/action • **DÉVELOPPEUR** : Silent Software • **EDITEUR** : Time Warner • **TEXTES ET VOIX** : en anglais, 1 ou 2 joueurs • **CONFIG** : 486DX66 • **PRÉVU** : pour juin



Un excellent soft de stratégie/action, tout particulièrement à deux joueurs. Dommage que le seul bug de la version 3DO n'ait pas été corrigé.



■ Bien que le soft tourne sous Win 95 et ne nécessite pas d'installation, il va suffisamment vite si vous le configurez correctement. Graphiquement d'ailleurs, le jeu ne perd pas grand-chose si vous passez en 320 x 240.

Matos à viander



L'HÉLICOPTERE : c'est votre unique véhicule volant. Plus rapide que les trois autres, il sert à intervenir d'urgence sur un lieu sensible, en particulier à deux joueurs, quand l'adversaire a pris de l'avance sur vous et a envoyé sa jeep pour récupérer le drapeau. Attention, son armure est faible et son rayon d'action limité à cause de son énorme consommation en carburant. Vous en possédez 3, chacun étant équipé de 100 obus et 50 missiles.



LE CHAR : contrairement à ce qu'on pourrait penser, le char n'est qu'une unité intermédiaire, à la fois rapide et relativement solide. Son gros avantage tient dans sa tourelle qui tourne à 360° et permet de combattre avec précision tout en se déplaçant. Vous en possédez 3, chacun étant équipé de 150 obus.



LA JEEP : le plus rapide de tous les véhicules terrestres. Assez pratique pour explorer (il va tellement vite que, bien manié, il échappe aux missiles ; en plus la jeep est amphibie !). Son pouvoir de destruction est si faible, qu'en fait la jeep ne sert en pratique qu'à aller récupérer le drapeau, une fois que vous l'avez trouvé. Le point amusant, c'est que vous possédez 8 jeeps. Donc, une fois que toutes vos unités valables se sont faites allumer, vous voilà obligé d'aller au casse-pipe avec ces trotinettes. Chaque jeep est armée de 16 grenades.



LA RAMPE MOBILE : la plus puissante de toutes les unités, uniquement limitée par la lenteur de ses déplacements. Il faut vingt-six missiles pour détruire ce véhicule ! Il use légèrement plus de fuel que le char, mais ça ne représente pas un énorme handicap. Pour venir à bout d'une rampe mobile, harcelez-la avec vos hélicos. Comme elle n'a pas de tourelle, son tir est moins précis que celui du char, et avec un peu de chance et quelques allers-retours, vous en viendrez à bout. Le joueur qui détruit les rampes-missiles de l'autre gagne un avantage considérable. La rampe mobile peut également poser des mines, mais uniquement en version "deux joueurs". Vous commencez la partie avec 3 rampes mobiles, chacune armée de 100 missiles et 30 mines.

CONCOURS GRAND prix 2

Jouez avec nous chaque mois tout au long de la saison de F1 et gagnez, à l'issue de vos mois de participation, le

PC MULTIMEDIA 166 Mhz (Processeur Intel® Pentium™)



ainsi que de nombreux lots.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos pronostics sur les 2 compétitions du mois de juillet. Les prix seront attribués aux scores les plus élevés(1).

CE MOIS CI, GAGNEZ 1 SCANNER A PLAT SCORPIO

"Format A4, 2400 dpi, scsi 2, 1 Passe-30 bits couleurs (1 milliard de couleurs)".

2ème prix :	1 maquette FERRARI 641/2 au 1/12ème (37cm)
du 3ème au 5ème prix :	1 abonnement de 1 an à la revue Auto Hebdo
du 6ème au 10ème prix :	Le jeu PC CD-ROM Grand Prix
du 11ème au 20ème prix :	1 Bloc-note spécial Grand-prix 2.

(1) Pour le décompte des points et la liste des lots, reportez-vous à la double page annonçant l'opération dans le JOYSTICK d'avril ou sur le Minitel 3615 Ubi Soft (1,27F/mn), où vous pourrez également consulter toute notre gamme de produits, nos astuces et nos news.

Retournez vos pronostics en mentionnant votre nom et votre adresse à Joystick, concours Grand Prix 2, 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy cedex.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

....

10ÈME MANCHE
GRAND PRIX DE GRANDE BRETAGNE
CIRCUIT DE SILVERSTONE, 14 JUILLET

CONDUCTEURS/CONSTRUCTEURS

1/................/................
2/................/................
3/................/................
4/................/................
5/................/................
6/................/................

11ÈME MANCHE
GRAND PRIX D'ALLEMAGNE
CIRCUIT DE HOCKENHEIM, 28 JUILLET

CONDUCTEURS/CONSTRUCTEURS

1/................/................
2/................/................
3/................/................
4/................/................
5/................/................
6/................/................

Le règlement est déposé chez maitre Venezia, huissier de justice à Neuilly S/Seine et peut être obtenu à titre gratuit sur simple demande à Promotion JOYSTICK, 10 rue Thierry Le Luron 92592 Levallois cedex (remboursement du timbre sur simple demande). Retrouvez les pronostics de la rédaction de JOYSTICK sur le 3615 JOYSTICK (1,27F/mn)

La date limite de participation des 5ème et 6ème manches est fixée au 4 mai 1996, le cachet de la poste faisant foi.
La date limite de participation des 7ème, 8ème et 9ème manches est fixée au 31 mai 1996, le cachet de la poste faisant foi.
La date limite de participation des 10ème et 11ème manches est fixée au 30 juin 1996, le cachet de la poste faisant foi.

Ubi Soft ENTERTAINMENT



MICROPROSE
Seriously Fun Software

Spud

PC CD-ROM

alt.sex.cerfs

Toute l'originalité de cette aventure tient dans l'utilisation des gnomes et des lapins (Si si !). Combinés avec certains objets, ils se transforment en gnomes-mécanos, gnomes trompettistes, etc.

INTERET 70%

+
L'humour
La vision à 360°
La longévité
Ça tourne vite

-
Une interface vieillote
Trop niais

TECHNIQUE 85%

Le Père Noël s'est fait kidnapper, il y a un cerf à poil dans ma douche, j'veux m'acheter un pédalo, mais faut qu'j'le paye en bananes... Comment ? Moi, schizo ? Non non, moi Spud !

Monsieur Pomme de Terre

Bizarre. Spud était fait pour me plaire, mais bof, j'accroche moyen. Pourtant ça ressemble beaucoup à ce qui se faisait de mieux sur Apple II, des trucs genre Mascarade, si vous avez connu : un univers délirant, rigolo et absurde, un graphisme cartoon. Mais je ne sais pas si ce type d'aventures, où il faut trouver l'objet, parfois le combiner avec un autre, puis le poser quelque part pour qu'un passage s'ouvre, peut encore plaire.

Là n'est pas le seul défaut que je trouve à Spud. En effet, le ton oscille en permanence entre la niaiserie totale et le second degré assez bien senti. Alors, Spud est-il une aventure destinée aux enfants ? Sous le lit d'un des cerfs du Père Noël est planqué un cerf gonflable. Marrant ! Quel môme va piger ça ? Vous incarnez un gamin genre "le p'tit morveux de la pub Danny" et le but du jeu c'est de sauver le Père Noël. Quel adulte se prendra au jeu ?

Techniquement, il y a une idée assez bien trouvée : on peut tourner la tête à 360° dans chaque écran. Ça va très vite, et les animations continuent de marcher pendant qu'on scrolle. Beau boulot. Bon, la gestion des objets est un peu lourdingue, mais sinon, le tout est plutôt bien réalisé, vieillot, mais bien foutu. Les musiques sont chiadées, le graphisme intéressant. Mais certains décors se ressemblent trop, et on se perd assez facilement. Autre remarque, il n'y a qu'une seule sauvegarde... bof, en fait c'est suffisant.

Bon, après une dizaine d'heures de jeu, l'éditeur m'a certifié que je n'avais résolu qu'un centième de l'aventure... J'imagine donc que le soft est très long. En tout cas, moi j'irai pas plus loin.

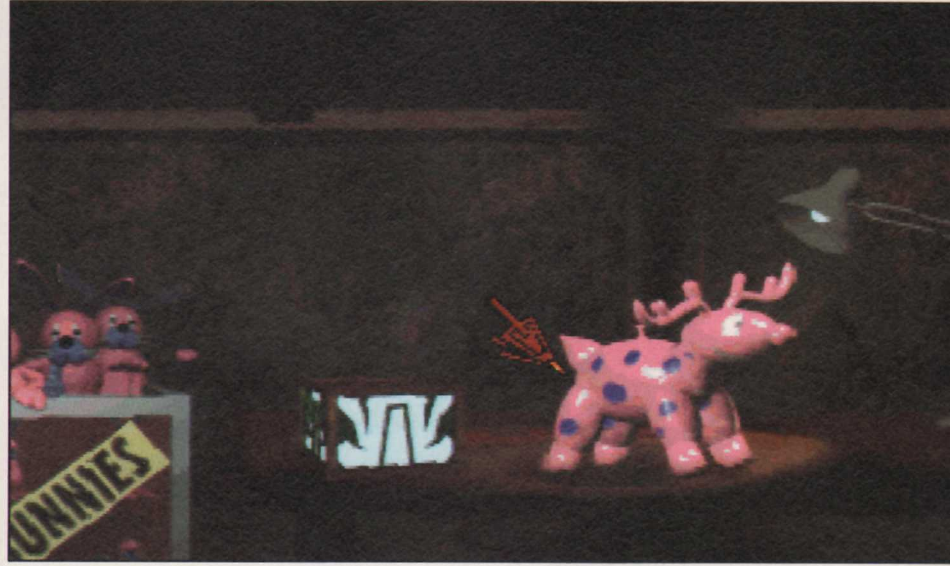
GENRE : Aventure • EDITEUR : Gameteck • DÉVELOPPEUR : Alternative Software Limited. • NBRE DE JOUEURS : 1 • CONFIGURATION MINIMALE : 486 DX66

Deux CD, une aventure à la durée de vie excellente, beaucoup d'humour, mais je trouve ce soft un peu vieux jeu et mal ciblé. Un peu compliqué pour les gamins, un peu trop niais pour les adultes.



Au début de l'aventure, il faut demander à tous les cerfs de vous aider à démarrer le traîneau du Père Noël. L'un des cerfs prend des douches interminables, il faut carrément lui couper l'arrivée d'eau pour qu'il se décide à sortir. C'est l'occasion ou jamais de mater un cerf à poil.





Sous le lit d'un des cerfs est planqué... un cerf gonflable ! Gonflez-le avec le soufflet pour obtenir un quatrième cerf et pouvoir enfin démarrer le traîneau.

Gearheads

PC/MAC CD-ROM

J'ouuublierai ton nom, mon amouuur...

Cooli



Gearheads est un produit concept. Mais quel est-il ? Vous disposez de plusieurs sets de jouets mécaniques assez rigolos, et à vous d'en faire traverser un certain nombre avant votre adversaire. Bien entendu, il y a une astuce : chacun dispose d'un mode de fonctionnement précis. Alors que les bulldozers sont l'idéal pour repousser les pièces adverses, d'autres – les insectes par exemple – sont hyper-rapides et permettent d'obtenir des points très vite. Vous l'imaginez aussi, ces derniers sont plus faibles, etc. Autre point clé, plus vous les remontez, et plus il reste de temps sur le plateau. Évidemment, ça prend plus de temps. Tel est le challenge offert par Gearheads. La réalisation est de qualité, et on prend plaisir à y jouer quelques instants. Le concept est cependant la faiblesse de Gearheads : on s'en lasse très rapidement, et le soft appartient plus au domaine de l'"entertainment". Bref, les joueurs avertis passeront rapidement leur chemin. Le concept devenant, à force, vite répétitif. Cela dit, je ne doute pas un instant que quelques néophytes y trouvent leur compte. Au final, un beau soft bien réalisé mais limité par le concept et limité dans la durée.

DÉVELOPPEUR : R/GA Interactive. • EDITEUR : Philips Media.



GearHeads profite et souffre de son concept. Celui-ci le rend attrayant pour les débutants, mais limité et sans intérêt pour les "hard-core gamers".



Débutant

INTERET	82%
TECHNIQUE	73%

+
Le concept
Le design

–
Le concept
Durée de vie limitée

Avertis

INTERET	55%
TECHNIQUE	73%



Deathkings Of The Dark Citadel

PC CD-ROM

Quand il y en a plus...

Cooli



Un titre un peu pessimiste à l'image de la découverte de cet add-on pour Hexen. Premier constat : pas de nouvelles armes, de nouvelles musiques, et – encore moins excusable – de nouveaux monstres. C'est un peu la déception qui prime d'entrée. Qu'est-ce qui peut dès lors justifier l'achat de ce data-disk lorsque l'on sait que plein de niveaux circulent ça et là ? En fait, les concepteurs ont joué la seule carte qui leur permette de faire la différence : le design. L'une des originalité d'Hexen était les niveaux interconnectés, et pour la peine l'équipe conceptrice a remis ça avec des "Hubs" bien pensés. Les 20 niveaux répartis sous 3 "Hubs" sont difficiles et d'une conception suffisamment intéressante pour relancer l'intérêt des fans.

Mais j'allais oublier... l'histoire. Korax a été vaincu, et ce sont maintenant ses mignons qui veulent venger la mort de leur maître maniaco-dépressif. Notez également que ce nouveau Wad ne fonctionne qu'avec la version 1.1 (qui permet enfin de jouer à huit en réseau). Il y aura donc un patch associé dans ce data-disk, pour pouvoir upgrader votre version si vous êtes resté à la 1.0. Mais là ça voudrait dire que vous ne regardez pas ce qu'on met sur le CD, et c'est carrément pas bien. Au final, on se retrouve donc devant un produit sans apports majeurs, mais acceptable grâce à la qualité des niveaux. Le manque d'innovations ne le fait toutefois pas figurer dans les indispensables.

DÉVELOPPEUR : GT Interactive • EDITEUR : Raven Software

Rien de nouveau, mais la qualité des niveaux et la difficulté relevée raviront les inconditionnels.



INTERET	87%

+
Design des niveaux
Difficulté

–
Rien de nouveau





Concours



Vous aimez jouer, non ? Alors vous voilà servis ! Gametek vous offre ses vingt prochains titres, soit un an de jeu gratos. Il y a aussi des jeux Ripper et des places de cinéma à gagner, sans oublier un abonnement au magazine "MadMovies". Alors bonne chance et n'oubliez pas de regarder derrière vous... l'Éventreur vous suit peut-être.

GAMETEK

joystick

1er PRIX :



1 ANNÉE DE LOGICIELS GAMETEK SUR PC (SOIT 20 JEUX)

2e PRIX :

UN JEU RIPPER SUR PC CD-ROM ET UN ABONNEMENT D'UN AN AU MAGAZINE "MADMOVIES"

DU 3e AU 11e PRIX :

UN JEU RIPPER SUR PC CD-ROM

DU 12e AU 30e PRIX :

DEUX PLACES DE CINÉMA COLUMBIA TRISTAR FILMS POUR LE FILM "SCREAMERS" AVEC PETER WELLER - SORTIE EN SALLE LE 10 JUILLET PROCHAIN.

QUESTIONNAIRE :

1) Donnez le nom du groupe ayant composé la musique de Ripper .
2) En quelle année l'action de Ripper se déroule t-elle ?
3) À qui l'Éventreur communique-t-il ses crimes tout au long du jeu ?

Les gagnants seront déterminés par tirage au sort parmi les bonnes réponses.
Coupon réponse :
À retourner à Joystick, "CONCOURS RIPPER", 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Nom . . . . .Prénom . . . .
Adresse . . . .
. . . .
Code postal . . . .
RÉPONSE 1 : . . . .
RÉPONSE 2 : . . . .
RÉPONSE 3 : . . . .

Le réglement est déposé chez maître Venezia, huissier de justice à Neuilly S/Seine et peut être obtenu à titre gratuit sur simple demande à "Promotion Joystick", 10 rue Thierry-le-Luron, 92592 Levallois Cedex.
(Remboursement du timbre sur simple demande).

Speed Rage

PC CD-ROM



Laisse passer la rage !

Prenez une bonne quinzaine de personnes que vous détestez particulièrement, puis invitez-les à jouer à Speed Rage, jeu de course spécialement étudié pour le mode "réseau". Normalement, vous ne devriez pas les revoir de sitôt. C'est même sûr.

INTERET 66%

+
Une réalisation honnête
Une bonne maniabilité
Le nombre d'armes

−
Beaucoup trop répétitif
Manque cruel d'intérêt
Perspective ratée
Impression de fouillis

TECHNIQUE 78%

FISHBONE

Depuis que la mode des jeux en réseau est apparue, de nombreux produits ont été développés principalement dans cette optique d'utilisation. Certains sont bons, d'autres excellents, le reste gravitant autour du mauvais. Pas de bol, Speed Rage fait partie de cette dernière catégorie. Oui, c'est sûrement un peu violent comme entrée en matière, généralement on garde ça pour la fin du test. Mais là, c'est trop dur de se retenir, désolé. Tiens, je le redis un peu, pour la peine : Speed Rage est un jeu raté. Ahhh, ça va mieux. Alors là, normalement vous nous dites : "Pourquoi ?". Ça tombe bien, on va vous le dire. Monsieur l'avocat général, à vous la parole !





"Merci M. le juge. Ah ah ! Ne vous inquiétez pas, cela va être bref, net, saignant et précis. Attendu que ce jeu d'action va vous placer aux commandes de deux véhicules peu originaux, à savoir un bateau de combat et un buggy, de combat également. Attendu qu'il n'existe que deux types de circuits différents, prenant place alternativement en milieu aquatique et désertique. Attendu que chaque environnement possède dix tracés ayant une très nette tendance à se ressembler outre mesure. Attendu que l'accusé n'a manifesté aucun regret au cours du proc..."



- "Objection, votre honneur ! Je ne peux pas laisser mon très cher confrère dénigrer mon client devant un jury qui, soit dit en passant, me semble d'une objectivité douteuse. Messieurs Warcraft et Big Red Racing n'ont rien à faire ici, que je sache. C'est un véritable scandale, une parodie de justice !"

- "Maître ! Calmez-vous, et faites votre devoir, qu'on en finisse. J'ai un autre test qui attend d'être jugé".

- "Excusez-moi, M. le juge, je reprends. Mon client est innocent, je vous le jure. Parole, si je mens, je vais en enfer. Tenez, regardez sa réalisation dans les yeux. Animation rapide, bonne maniabilité, de nombreuses armes (lasers, mines, missiles, grenades), un mode "16 joueurs simultanés", de nombreux bonus disséminés sur la piste, vous n'allez quand même pas condamner un tel produit possédant tous ces atouts ! Votre conscience ne vous le pardonnerait pas."

- "Vous oubliez, cher maître, que ce jeu manque singulièrement d'intérêt, comme en atteste le rapport d'expertise n°145. Il y est clairement prouvé que les courses sont fouillies en raison d'une perspective hasardeuse et d'un graphisme VGA passable (bien que certains membres du Parquet le trouve acceptable, je l'admets). Il n'empêche que l'originalité est également assez peu présente, ce qui n'est en revanche pas le cas de la répétitivité qui se manifeste au bout d'une dizaine de minutes de jeu seulement.

De plus, seuls deux modes de vue sont présents, ce qui n'améliore pas le bilan global. Alors messieurs les jurés, je vous le conjure, ne prenez pas le risque de décevoir de potentiels acheteurs en accordant la liberté à ce jeu."

- "Messieurs et mesdames les jurés, votre verdict ?"

- "Coupable, M. le juge, et sans circonstances atténuantes".

GENRE : Course • EDITEUR : Telstar • DEVELOPPEUR : Telstar • NOMBRE DE JOUEUR : 16 • CONFIG. MINI. : DX2-66, 4 Mo Ram, DOS 5.0

Le seul avantage de Speed Rage est de proposer un mode "16 joueurs simultanés". Mais que ce soit seul ou à plusieurs, le soft est toujours aussi peu intéressant en raison de son manque d'originalité, de sa monotonie, et de l'impression de fouillis général durant les courses. Deux véhicules et deux types de circuits différents, c'est beaucoup trop juste.

JEUX...

AVIS À LA POPULATION ! TOUS LES CRACKS POUR JEUX PC CD-ROM SONT SUR LE CD-ROM. ENVOYEZ PLEIN D'ASTUCES, PATCHS OU CHEATS SUR VOS JEUX FAVORIS. S'ILS N'ONT PAS DÉJÀ ÉTÉ PUBLIÉS, ILS ONT D'ASSEZ BONNES CHANCES DE L'ÊTRE.



STARBLADE

3DO

Faire à l'écran du titre:
Haut, haut, bas, bas, gauche, droite, A, A, B, B, C, C pour avoir l'Autofire et faire : haut, droite, bas, gauche, A, B, C, haut, gauche, bas, droite pour avoir des continues infinis.

Stephan

FLASHBACK



Suite à sa resSortie en compilation, je vous remets, ci-dessous, les codes de niveau du logiciel Flashback, trouvés à la sueur de mon front et pendant mes longues nuits blanches.

CODES D'ACCES

FACILE	NORMAL	EXPERT
JAGUAR	BANTHA	TOHOLD
COMBEL	SHIVA	PICOLO
ANTIC	KASYYK	FUGU
NOLAN	SARLAC	CAPSUL
ARTHUR	MAENOC	ZZZAP
SHIRYU	SULUST	MANIAC
RENDER	NEPTUN	NO WAY

FIN: BELUGA

Biloude

Notez bien que, ô joie... toute publication est rémunérée. Un CRACK vous rapportera 50 F et une SOLUCE complète 300 F. Profitons-en pour rappeler quelques détails. Nous ne répondons pas aux questions jeux par courrier (nous n'avons pas l'escouade de secrétaires nécessaire !), idem pour prévenir si une astuce est parue ou non (vous n'avez qu'à lire la rubrique régulièrement, na !). En revanche, nous envoyons systématiquement les chèques. À ce sujet, mettez toujours votre adresse complète sur la feuille comportant l'astuce, la solution... Et tant que vous y êtes, ajoutez le type de machine concernée, si le jeu est sur disquette, CD-ROM, s'il s'agit d'une version française, d'une version démo, etc. C'est peut-être du travail en plus, mais vous serez bien contents de retrouver toutes ces belles informations quand vous taperez quelques codes, à votre tour.

FIRESTORM



Voici tous les codes de ce fabuleux jeu qu'est Firestorm. Grâce à leur aide, vous devriez pouvoir progresser jusqu'à la démo finale.

MISSION	EASY	MEDIUM	HARD
Mission 1			
a)	J3NHHFC57BDVSP2	J4IHHFC51BDRT3I	J5JHHFC56BD7SP2
S. AMERICA			
b)	J371HNC7TBDVQSI	J911HNC7UBDRRGQ	J531HNC7RBD7QUI
ARMS RUNNING			
c)	J7H1F3C8PBDV1TI	JSPHV3C9NBDR0RQ	J99HEFC9GBD70RI
d)	J6KPC3CTLBDVVOI	JKL9S3CQIBDRU5A	JQVPVBCQCBD7VJA
Mission 2			
a)	J699C7CS0FDFS4A	JPB9S3CTOFDBSCI	JQ89VBCTBFDNTK2
S. AMERICA			
b)	JEH9D3C0KFDFQ5Q	JCB9TVCU6FDBQ5A	JSI9S7CUCFDNR4Q
STEALTH DOWN			
c)	JQKOA3CIKFDF1OI	JF8PTJC0HFDB0O2	JS49SFCUKFDN15I
Mission 3:			
a)	JQ98BACKNJCFST2	I4G8RQCJ4JCBSRA	JVAPTMK0NJCNTBI
PANAMA CANAL			
b)	JUROBMCM0JCFRPA	IQ5ORMCKHJCBQ32	J0PORQCINJCNQJA
CANAL CRISIS			
c)	J114BMCO2JCFRPA	IVDORMCMJJCB022	JJ08RMCKRJCN0QI
Mission 4:			
a)	J17KBNCA8NAFS4A	I0DKRNCPTNABSM2	JJ6ORNCMQNANS0I
C. AMERICA			
b)	J0T4BNCCLNAFRHQ	IK54RNCBGNABRIQ	JIVKRNCOMNANRKA
RECAPTURE TOWN			
c)	J03KBNCENNAF1PQ	IBB4RNCAUNAB1RQ	JKT4RNCAENAN04A
Mission 5:			
a)	JJO4BMSGUREFTF2	IE9KRMSC1REBTK2	JNU4RM4CARENTD2
EASTERN EUROPE			
b)	JILKBND4EREFQ32	L5EKRMKHRREBQ71	JALKRPKHLRENRII
ESCORT CONVOY			
c)	JIQ4BMD9FREF00Q	L624RML2SREB1KI	JDS4RMT2KREN041
Mission 6:			
a)	JI5KBNT8EVMFSUI	L8K4RNT4EVMBTK2	JCT4RNT56VMNTD2
MIDDLE EAST			
b)	JKDKBNTRLVMFRF2	LUF4RNT7QVMBREI	JH9KRNT7PVMNQSA
REC. TERRITORY			
c)	JKI4BNTT6VMF0OI	LIE4RNT96VMB17I	I39KRNT9QVMN0PQ

CRACK!

Mission 7:
a) JNEKBNDT336FT4Q   LNOKRND9336BTKQ   I2K4RND9736NSHQ
MIDDLE EAST
b) JM04BNDUB36FQSI   LF9KRNDQB36BQRA   I2QKRNDQF36NR31
OIL DISPUTE
c) JPHKBND0936F002   K7JKRNDST36B172   I42KRNDSV36N17A
d) JOJ4BNDIR36FU41   KTO4RNDUI36BVJA   I734RNDUP36NV2I

Mission 8:
a) JO4KBNDIT66FSHA   KSE4RNDUK66BTIQ   I9R4RNDUJ66NSA2
S. CHINA SEAS
b) JDTKBNDK466FQBQ   K0G4RND0I66BRNA   IREKRND0N66NRCA
PIRACY
c) JGT4JNDPJ66F11A   KAN43NDIU66B11Q   IR943NDII66N1DQ

PS: 0 = ZERO (faites la différence entre 0 et O)

ARMEMENT:
- Pour la piste d'atterrissage, prendre : RCS-233 Anti-runway
- Pour les ponts, prendre : MK-84 500 LB Bomb
- Pour les cuirassés, prendre : MK-3 Penguin
- Les 24 FFAR ROCKET POD étant inutiles, mettez des AGM-214 FIRESTORM partout quand il n'y a pas de ponts ou de pistes d'atterrissage à détruire.

Raphaël

DUKE NUKEM 3D

PC

Vous voulez entendre Duke dans tous ses états? Alors, pendant une partie (version Shareware), pressez Alt, puis tout en maintenant enfoncée cette touche, appuyez sur les touches F1 jusqu'à F10. Alors vous pourrez entendre Duke parler comme il aime tant le faire !

Rodolf N.

GOBLINS



Voici quelques codes de niveau pour Goblins :

Niveau	Code				
1	----------	10	lqpcujv		
2	vqvqfde	11	hnwvgkb		
3	icigcaa	12	ftqkvle		
4	ecpqpcc	13	dcplqmh		
5	ftwkfen	14	ewdgpnl	20	nngwtto
6	hqwftfw	15	tcngtov	21	lgwfgus
7	dwndgbw	16	tcvqrpm	22	tqngfvc
8	jcjcjhm	17	iqdnjqo		
9	icvgcgt	18	kkkpure		
		19	ngogksp		

Philippe K.

SLAM'N'JAM

3DO

Voici la correspondance entre les équipes de Slam'n'Jam et les équipes de la NBA :

SLAM'N'JAM	NBA	SLAM'N'JAM	NBA
Boston	Seattle Supersonics	Denver	Dallas Mavs
Cleveland	Chicago Bulls	Dallas	Milwaukee Bucks
Chicago	Charlotte Hornets	Orlando	N.Y. Knicks
Detroit	Cleveland Cavs	Philadelphia	Orlando Magic
Miami	Boston Celtics	Washington	Philadelphia 76ers
Indiana	Detroit Pistons	Houston	Denver Nuggets
New York	New Jersey Nets	Minnesota	Houston Rockets
Milwaukee	Indiana Pacers	San Antonio	Minnesota Timberwolves
New Jersey	Miami Heat		
Atlanta	Washington Bullets	Utah	San Antonio Spurs
Charlotte	Atlanta Hawks	Oakland	Utah Jazz
Los Angeles	Golden St. Warriors	Portland	Phoenix Suns
Phoenix	LA Lakers	Sacramento	Portland Blazers

Quand on joue en franchise et qu'on fait une faute, il faut appuyer sur Pause avant que l'arbitre ne dise qui fait la faute. Substituez alors votre bon joueur contre un mauvais joueur qui prendra la faute.

Stephan

ALONE IN THE DARK 3

PC

Quelques patchs pour ce jeu :
- Pour être invincible :
Editez AITD3.EXE, puis cherchez la séquence 26 29 07 E9 3F 02 C4 1F. Remplacez-la par 90 90 E9 3F 02 C4 1E

Editez une sauvegarde

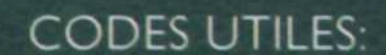
DEBUG	NSAV0.ITD	L	EAE64 00 40
Maximum de santé	EB0CE 00 40		
Pour avoir le 38 spécial	EB0C6 00 40		
Pour la Winchester	EB1C0 00 40		
Pour la Gatling	EB16A 00 40		
Pour le fusil	EB1EA 00 40		
Pour le colt	W	Q	

D. Ledoux

DREAM WEB

PC

Voici deux petites listes de codes utiles pour ce jeu, qui est l'un des plus durs auquel j'aie jamais joué.



CODES UTILES:

Appartement de Ryan :	5106		
Appartement de Louis :	5238	Logon de Ryan :	Blackdragon
Appartement d'Eden :	2865	Logon de Louis :	Hendrix
Bureau de Silverman :	5222	Logon de Beckett :	Septimus
Sécurité de Sartain's I. :	7833		

Touches utiles dans le réseau :
List : équivalent de «dir»
Help : aide
Read + nom de rubrique : consulter une rubrique
Exit : sortir

Julien

PRINCE OF PERSIA



Lors du lancement du jeu, appuyez sur les touches : "&, é," (sans les virgules). Vous accéderez au cheat mode.
- T redonne alors de l'énergie.
- cmde L passe au niveau suivant.
Il existe d'autres manips, sans grand intérêt.

Philippe K.

REPONSE MICRO

Depuis que votre petite sœur à bourré le lecteur avec cinq disquettes d'affilée, que votre petit frère a shooté méchamment dans le minitower, que la concierge a configuré au jugé la carte vidéo, que Rintintin le chien a croqué le modem, que Félix le chat a joué avec la souris, TOUT VA MAL !!! Courage... Redonnez l'espoir à votre copain Jojo l'ordinateur. Exposez-nous vos interrogations ou déboires techniques en détail. Après tout, peut-être est-il encore temps. Écrivez à Joystick, "Réponse Micro", 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

RAM Fastpage et RAM EDO ?

Sans trop rentrer dans les détails techniques, la mémoire est organisée comme une matrice où chaque cellule mémoire est repérée par une adresse composée d'un numéro de colonne et d'un numéro de ligne. Sur une mémoire normale, on accède case par case (adresse par adresse) à l'information. Sur une mémoire PAGE, on utilise des cycles d'adressage raccourcis et un mécanisme qui permet de lire une ligne complète de données avec la seule adresse complète de la première donnée (on peut donc exploiter ce gain de temps pour lire plus de données).

Dès qu'un accès ligne a été effectué, on peut alors accéder aux adresses des colonnes suivantes de cette ligne. La mémoire FAST PAGE est une version améliorée de la mémoire PAGE qui utilise un signal CAS (Column Access Strobe) plus rapide. Notez qu'on ne peut mélanger les RAM «normales» et les mémoires FASTPAGE. La mémoire EDO (Extended Data Output) est une version améliorée de la RAM FAST PAGE où le temps d'accès en mode PAGE a encore été raccourci (des gains de 30 % sont annoncés par les constructeurs). Le gain réel sur les performances du PC n'est pas forcément très important, mais vu la différence minime de prix entre RAM EDO et RAM dynamique conventionnelle, on aurait tort de s'en priver lors de l'achat d'une nouvelle machine.

JWRAM, VRAM ?

La VRAM (Video RAM) est une mémoire dynamique dédiée à une utilisation sur carte graphique. À cet effet, elle dispose de 2 ports d'accès, ce qui fait qu'on peut effectuer simultanément une opération d'écriture et de lecture sur les données, ce qui améliore grandement les performances d'affichage puisqu'une carte vidéo passe son temps à manipuler de gros blocs de données. La WRAM (Windows Ram) est en fait une VRAM optimisée fabriquée par Samsumg, également équipée de 2 ports d'accès, tout en étant moins chère et plus rapide que la VRAM classique. De plus, elle est plus compacte (pour 2 Mo, il ne faut que deux puces, là ou la VRAM en nécessite habituellement 4).

Port parallèle ECP/EPP ou ECP ?

Le port ECP (Extended Capabilities Port) tout comme l'EPP (Enhanced Parallel Port) est une évolution du classique port parallèle Centronics : mais permettant des vitesses de transfert de données supérieures entre le PC et une imprimante. De plus, ce type de port est bi-directionnel, ce qui permet par exemple le retour d'informations de l'imprimante vers le PC, et ainsi de disposer d'un contrôle intégral de l'imprimante et de diagnostics entièrement sous le contrôle du logiciel d'impression (n'oublions pas qu'il n'y a pas si longtemps, une bonne part des fonctions de l'imprimante s'obtenait en manipulant divers commutateurs ou en consultant l'état d'indicateurs lumineux). L'EPP (Enhanced Parallel Port) permet lui aussi des vitesses de transfert de données supérieures entre le PC et périphérique, mais est surtout dédié à l'usage de CD-ROM ou de disques durs externes.

RS 232C/V24.1 ?

La norme RS232C étant le standard de communication série sur PC, vous devriez trouver très facilement un câble série pour ce modem. Il faut un câble série «droit» (surtout pas de null modem). Vérifiez juste que les prises correspondent bien à celles équipant votre matériel (en effet, l'interface RS232 peut utiliser indifféremment des prises 25 broches ou 9 broches).

Effacer 386SPART.PAR ?

Non, il ne faut pas effacer 386SPART.PAR. Il s'agit en effet d'un fichier nécessaire au bon fonctionnement de Windows. Ce fichier est normalement caché (attribut caché validé).

Connecteurs d'alimentation ?

En admettant que votre alimentation soit suffisamment puissante (ce qui est généralement le cas), il suffit de vous procurer un câble adaptateur en Y équipé de 3 prises d'alimentation (facile à trouver chez tout revendeur micro-informatique), pour obtenir le connecteur qui vous fait défaut.

Plug and Play ?

Le Plug and Play (littéralement «enfichez et jouez») est le nom donné à la nouvelle technologie qui permet à l'ordinateur et ses périphériques ou cartes d'extension de se configurer automatiquement. Ce procédé évite donc en grande partie ou totalement la phase de configuration due à l'ajout d'un nouvel élément dans l'ordinateur ainsi que les conflits qui y sont liés. Ceci simplifie ainsi la tâche de l'utilisateur. Ce nouveau principe concerne le matériel (contrôleur SCSI, carte graphique, etc.) comme les logiciels. Il faut donc à la fois des logiciels «prévus pour» (BIOS de l'ordinateur, Windows 95, etc.) et du matériel également conçu à cet effet (une vieille carte graphique non P&P ne le deviendra pas si vous installez Win95).

Partitions ?

Sur les gros disques, il vaut mieux partitionner pour plusieurs raisons :

1) Cela force à un minimum d'organisation : l'arborescence d'une partition d'un giga peut devenir plutôt touffue !

2) L'effet protecteur : en cas de plantage du disque dur, vous avez des chances de continuer à accéder au moins partiellement au disque dur.

3) Les sauvegardes de sécurité : il est plus pratique de faire un backup d'une partition de taille modérée, spécialement si vous employez à cet effet un streamer (sauvegarde sur bande magnétique) de capacité inférieure à celle du disque dur. Dans ce cas, arrangez-vous pour qu'une partition tienne sur une cartouche.

4) L'efficacité dans l'utilisation de l'espace disque : la taille d'une partition influe directement sur la taille des «cluster» utilisés (le cluster est l'unité d'allocation mémoire la plus petite manipulable dans une partition.

Par exemple une partition de 100 Mo utilise des «clusters» de 2 Ko, et donc tout fichier de taille inférieure utilisera quand même cette place : qu'il comporte 10 octets de données ou 1,5 Ko, il occupera 2 ko à l'arrivée sur le disque).

Voici les limites menant à un changement de la taille des clusters :
Partition jusqu'à 128 Mo : Cluster 2 Ko,
Partition de 128 à 256 Mo : Cluster 4 ko,
Partition jusqu'à 256 Mo et 512 Mo: Cluster de 8 Ko,
Partition jusqu'à 512 Mo et 1 Go: Cluster de 16 Ko,
Partition jusqu'à 1 Go et 2 Go: Cluster de 32 Ko.

Notez que les DOS des versions inférieures à la 4.0 ne permettaient pas de créer des partitions de plus de 32 Mo. Dans votre cas, 4 ou 6 partitions d'entre 100 et 400 Mo offrent un compromis acceptable. Prévoyez au moins 128 Mo pour C:, n'oubliez pas que de nombreux programmes mal conçus n'acceptent de s'installer que sur cette unité-là !

Carte graphique ne possèdant que 512 Ko ?

Pour rajouter de la mémoire vidéo, votre carte doit posséder des supports ou connecteurs libres à cet effet. Démontez votre carte avec précaution pour vérifier ce point. Il vous sera indispensable de vous référer à la documentation pour définir le type de mémoires supplémentaires à acheter. De même, il peut y avoir des cavaliers à modifier. Dans le cas d'une carte graphique avec 512 Ko, il y a de fortes chances que vous ne puissiez rajouter plus de 512 Ko.





Un jeu d'action et de stratégie drôle et délirant !



Philips media



PHILIPS

Faisons toujours mieux.

Cela fait maintenant plus d'un an que l'on vous avait parlé de Down In The Dumps, puisque ce soft avait été présenté durant le pénultième ECTS (l'avant-dernier, quoi). Cette fois les choses semblent enfin se préciser, car la sympathique équipe de Haïku met actuellement un point final à un jeu 100 % français, dont on peut d'ores et déjà penser qu'il ne laissera personne indifférent. Il faut dire que cette équipe de développement n'est pas franchement composée de jeunes débutants, puisqu'à sa tête se trouvent des gens comme Olivier Cordoléani et Hervé Lange, à l'origine de titres comme BAT ou Fer & Flamme (bien connus de ceux qui ont vécu la grande époque des machines 8 et 16 bits). Forts de cette expérience, les "anciens" reviennent donc sur le devant de la scène avec un jeu d'aventure mettant en scène la famille Blub, variante extraterrestre des Simpsons.



Down in the Dumps

LES SIMPSONS DE L'ESPACE







Ben on peut dire qu'ils n'ont pas de chance, les Blubs. C'est vrai, ça. Alors que la famille au grand complet s'apprêtait à prendre des vacances sur une petite planète touristique, son vaisseau spatial en forme de théière s'est fait percuter par celui d'un gang de l'espace. Pas de bol, les deux vaisseaux se sont crashés dans une décharge tout ce qu'il y de plus terrienne, ce qui est quand même limite pour un premier contact avec notre civilisation. Bien évidemment, les Blubs n'aspirent qu'à une seule chose : rentrer chez eux le plus vite possible. Mais pour cela, ils devront d'abord récupérer les pièces vitales de leur vaisseau disséminées dans le dépotoir, ce qui ne sera pas sans poser quelques problèmes. L'aventure est ainsi découpée en quatre grands épisodes distincts, durant lesquels vous dirigerez alternativement plusieurs membres de la famille, à savoir le père, la mère, le fiston, la fifille et même Pet, l'animal de compagnie ressemblant vaguement au croisement d'un porc et d'un tapir.

MI AVENTURE, MI DESSIN ANIMÉ

L'interface utilisée par DITD est des plus simples, puisque tout se fera par l'intermédiaire de la souris. Vous n'aurez même pas à naviguer parmi plusieurs icônes de commandes, car le dessin du curseur changera automatiquement en fonction de l'action possible, tandis que l'inventaire se situera directement en bas de l'écran. Bouger et cliquer, voilà principalement ce que vous aurez à faire. Attention, cette apparente simplicité d'utilisation ne doit pas vous faire croire que les énigmes seront du même niveau, car les concepteurs tablent au minimum sur une soixantaine d'heures de jeu, et

DOWN IN THE DUMPS









ce dans le meilleur des cas. Autant vous dire tout de suite que certaines énigmes devraient donc vous laisser dans l'expectative pendant quelques temps, notamment celles de la dernière partie. Très orienté cartoon, Down In The Dumps est en fait un habile mélange de jeu d'aventure classique et de dessin animé synthétique. Réalisées sous 3D Studio, AMAPI, et divers outils maison, les séquences vidéo intermédiaires sont omniprésentes durant tout le déroulement de l'aventure. Et pour cause, puisque mises bout à bout, elles totalisent une durée de 45 minutes. Ainsi, au lieu de passer bêtement d'une pièce à une autre en effaçant la première pour afficher la suivante, vous aurez droit à l'animation 3D montrant le trajet effectué pour relier les deux endroits (dans le style de Dragon Lore, pour situer les choses). Tout cela est en plein écran et d'une rare efficacité visuelle, car durant ces moments vous continuerez à voir votre personnage se déplacer normalement, comme s'il était encore sur l'écran en 2D. Eh oui, ce n'est pas pour rien que le soft occupe actuellement une soixantaine de CD représentant 15 gigas de données brutes ! Rassurez-vous, la version commercialisée ne comportera que 3 discs (2 sur Mac).

MAIS CE N'EST PAS TOUT

Autre facteur important du programme, la multitude d'actions différentes que vous pourrez effectuer. Ce n'est effectivement pas moins de 2 000 gags divers et variés qui illustreront toutes vos actions, même celles les plus dénuées d'intérêt. Ainsi, que cela serve ou non à quelque chose, vous pourrez dans la plupart des cas admirer une animation correspondant à ce que vous vouliez faire. Comme le jeu comprend une centaine de salles au total, cela vous fera donc entre 20 et 30 actions possibles par pièce, toutes ayant un même point commun : l'humour. Car ici point de mort ni d'action malheureuse, tel a été le souhait des développeurs. Le joueur pourra donc tenter tout ce qu'il voudra sans craindre de voir son personnage finir prématurément sa carrière de héros vidéo-ludique. Comme il existe de nombreuses façons différentes de finir le jeu, il sera possible d'enregistrer votre partie de la même manière que si vous mémorisiez vos plus beaux massacres dans le mode "démo" de Doom ou Descent 2. Grâce à cette option, vous pourrez donc revoir intégralement votre aventure, action par action, et même échanger vos fichiers avec un autre joueur qui serait bloqué à tel ou tel endroit, ou qui aurait résolu certaines énigmes d'une manière différente.

BAVE, QUAND TU NOUS TIENS...

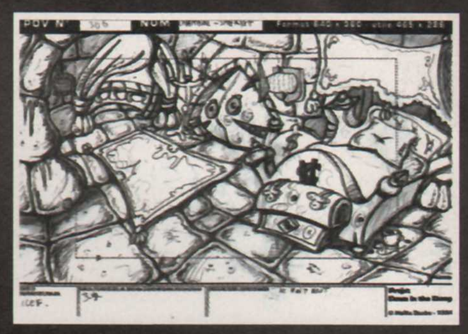
J'ose à peine vous dire qu'il vous faudra attendre septembre pour pouvoir jouer à DITD, qui sortira d'ailleurs simultanément sur Mac et PC. Dans tous les cas, il est clair que la dernière production d'Haïku fait partie de ces jeux qui vous remplissent la bouche de salive, tant l'envie d'y jouer est importante. Pour finir dans la joie, histoire de vous faire encore plus baver, sachez que les séquences animées sont d'une telle qualité qu'il est fort possible que la famille Blub soit adaptée en véritable dessin animé, genre Insector, et passe ainsi à la télévision sous la forme d'une série composée d'épisodes d'une quinzaine de minutes. Des contacts ont déjà été pris avec des chaînes étrangères, mais le cœur des Blubs reste à prendre en France. Avis aux amateurs ! Comme on dit généralement dans ces cas là, vivement le test !

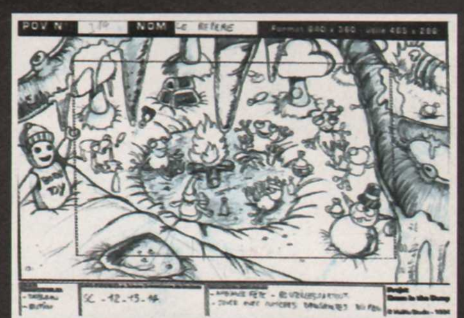


INTERVIEW

QUATRE DÉJANTÉS D'HAIKU RÉPONDENT À NOS QUESTIONS









■ Joystick : D'où vous est venue l'idée de DITD ?

- Hervé Lange : Au début, nous avions été contactés par Activision pour réaliser l'adaptation de Blade Runner. Quelque jours avant le grand départ, tout est tombé à l'eau et nous nous sommes donc retrouvés sans rien du jour au lendemain. C'est ce qui nous a donné l'idée de réaliser notre prochain jeu dans l'univers d'une décharge, par association d'idée. J'ai d'ailleurs personnellement passé beaucoup de temps à photographier des décharges, allongé à quatre patte dans les détritus. Les gens me prenaient pour un fou.

- Olivier Cordéolani : Nous avions envie de réaliser un jeu original, drôle, et surtout plus acerbe que les jeux d'aventure du type Lucas Art. Nous voulions également rénover l'interface habituellement utilisée dans ce style de jeu.

■ Joy: Quel est le concept de DITD ?

- HL : DITD est un jeu excessivement basé sur l'image et l'humour. Le joueur n'est pas stressé, car il sait qu'il ne mourra jamais. Les dialogues sont plus adultes que ceux que l'on rencontre habituellement dans les jeux d'aventure. En fait, il s'agit d'un mélange entre Beavis & Buthead, les Simpsons, Text Avery et Day Of The Tentacle.

- OC : Nous avons essayé de donner de la chaleur à l'image de synthèse, et c'est pourquoi nous avons préalablement dessiné tous les grafs à la main. C'est ce qui explique l'effet "pâte à modeler" du graphisme et de l'animation.

■ Joy: Quelques chiffres sur le jeu ?

- HL : Down In The Dumps, c'est 60 CD de données brutes représentant 15 gigas d'informations. Toutes les images sont initialement réalisées en TGA, c'est-à-dire en haute définition et en 16 millions de couleurs. Le joueur aura droit à 45 minutes de séquences cinématiques, ce qui au total représente environ 3 heures d'images de synthèse. Le joueur pourra déclencher 2 000 gags.

■ Joy: Quel est la plus grosse difficulté que vous ayez rencontrée ?

- Dominique Bouré : Il y en a eu plusieurs, bien évidemment. Cependant, la plus grande a été de conserver l'homogénéité entre les séquences 2D et 3D. En plus clair, nous avons eu beaucoup de problèmes de synchronisation entre le personnage interactif et le background non interactif. Ensuite, faire tourner les séquences sur un DX-2 66 avec un lecteur double vitesse est également un beau challenge. C'est pourquoi le jeu est programmé à 99 % en assembleur, afin d'optimiser les routines au maximum.

■ Joy: Une anecdote sur le jeu ?

- HL : Eh bien, je dois dire que nous ne sommes pas mécontents d'avoir créé une grosse discussion entre Sony et Philips, concernant l'adaptation du jeu pour la PlayStation. En fait, il semblerait que les gens de Sony trouvent la poitrine de Madame Blub trop importante à leur goût. Nous, cela nous fait bien rire, et de toute façon il est impossible de changer ce paramètre maintenant. Il faudrait tout refaire.

■ Joy: Vous qui êtes des vétérans dans la profession, quel regard portez-vous sur l'évolution des jeux-vidéo ?

- HL : Il est flagrant que les productions actuelles manquent cruellement de créativité. Cela est dû à la pression du marché qui ne laisse pas au programmeur le temps d'être véritablement créatif. Ainsi, il y a trop de répétitivité, car rares sont les éditeurs qui aujourd'hui osent encore prendre des risques.

- OC : Nous avons droit à des jeux très beaux mais sans fond. Aujourd'hui, la production d'un jeu vidéo ressemble de plus en plus à celui d'un film. Toutefois, je pense que la prochaine génération de jeux réussira à intégrer beauté et véritable plaisir ludique. Dans tous les cas, tout va très vite et chaque domaine devient de plus en plus pointu.

■ Joy: Et du point de vue du programmeur, comment voit-on les choses ?

- DB : Malheureusement pour moi, les designers cherchent toujours à me faire faire des choses que justement je ne sais pas faire. C'est pourquoi on prend réellement plaisir à faire notre boulot, car on essaye de faire les meilleurs jeux du monde. Toutefois, on passe aujourd'hui de plus en plus de temps sur les problèmes de réglage, à refaire des choses jusqu'au dernier moment. Cette période dans le développement d'un jeu est devenue de plus en plus importante.

■ Joy: Allez, pas de chichis entre nous, quels sont vos autres projets ?

- HL : Nous travaillons actuellement sur Daemon Driver, un jeu de course de motos en 3D dans lequel nous avons intégré un mini-scénario. Ainsi, entre deux courses, le joueur devra-t-il choisir entre plusieurs possibilités, comme accepter ou non un pot de vin pour perdre une épreuve. Le jeu sera optimisé pour les cartes 3D S3 et 3D Blaster. Mais notre prochain gros titre sera l'Ile du docteur Moreau, jeu d'aventure-action en 3D qui devrait normalement sortir en 97, mais on vous en reparlera.

■ Joy: Un petit mot pour les lecteurs, pour finir ?

- HL : Sauvez les singes !

- OC : Avec Down In The Dumps, vous ne risquez pas une crise d'épilepsie, juste une crise de rire.

- DB : Je souhaite au joueur autant de plaisir à utiliser DITD que nous en avons eu à le programmer.

- HL : Chez Haïku, on gagne de l'argent pour pouvoir faire des jeux, et pas le contraire.



Hervé Lange (concepteur, au milieu), Olivier Cordoléani (graphiste, à droite), et Dominique Bouré (programmeur, à gauche) sont à l'origine de Down In The Dumps. Le récalcitrant et néanmoins déjanté qui tourne le dos à la photo est Luc Lemaire, designer à l'origine de la tronche des Blubs.



PC CD-ROM

Zork Nemesis

Le nom de Zork fait écho dans la mémoire des vieux briscards du jeu vidéo. Au début des années 80, cette série d'aventures textuelles avait connu un grand succès. Depuis, l'eau a coulé sous les ponts : jetez donc un coup d'œil à ces images. Voilà le premier jeu capable de détrôner Myst. Ce qui frappe tout d'abord, c'est l'ambiance, l'atmosphère qui se dégage de Nemesis. La bande-son n'est pas sans rappeler les meilleurs moments du groupe Enigma. Du coup, en arpentant ces constructions baroques et oniriques, on ne se sent pas rassuré. Les Terres Interdites comptent six mondes mystérieux : un temple gothique, un château, un asile, un monastère...

Ces décors somptueux ont été créés par les magiciens de la 3D, qui se sont illustrés dans le film "Stargate". La technique mise en œuvre permet de tourner sur soi-même à 360°, pour examiner les lieux dans toutes les directions. Époustouflant ! S'il est encore trop tôt pour en juger, le scénario semble à la mesure de la débauche graphique. Quatre âmes prisonnières d'un temple endurent des tortures inexplicables. Quatre alchimistes puissants étaient sur le point de découvrir le secret de la vie éternelle. Quatre éléments fondamentaux doivent être libérés pour délivrer les âmes de la Nemesis. Aurez-vous le cran de pénétrer dans ce monde de magie, de mystère et de mort ? La réponse, cet été.



Nemesis n'est pas un désert. Vous rencontrerez d'autres protagonistes lors de séquences d'action vidéo.



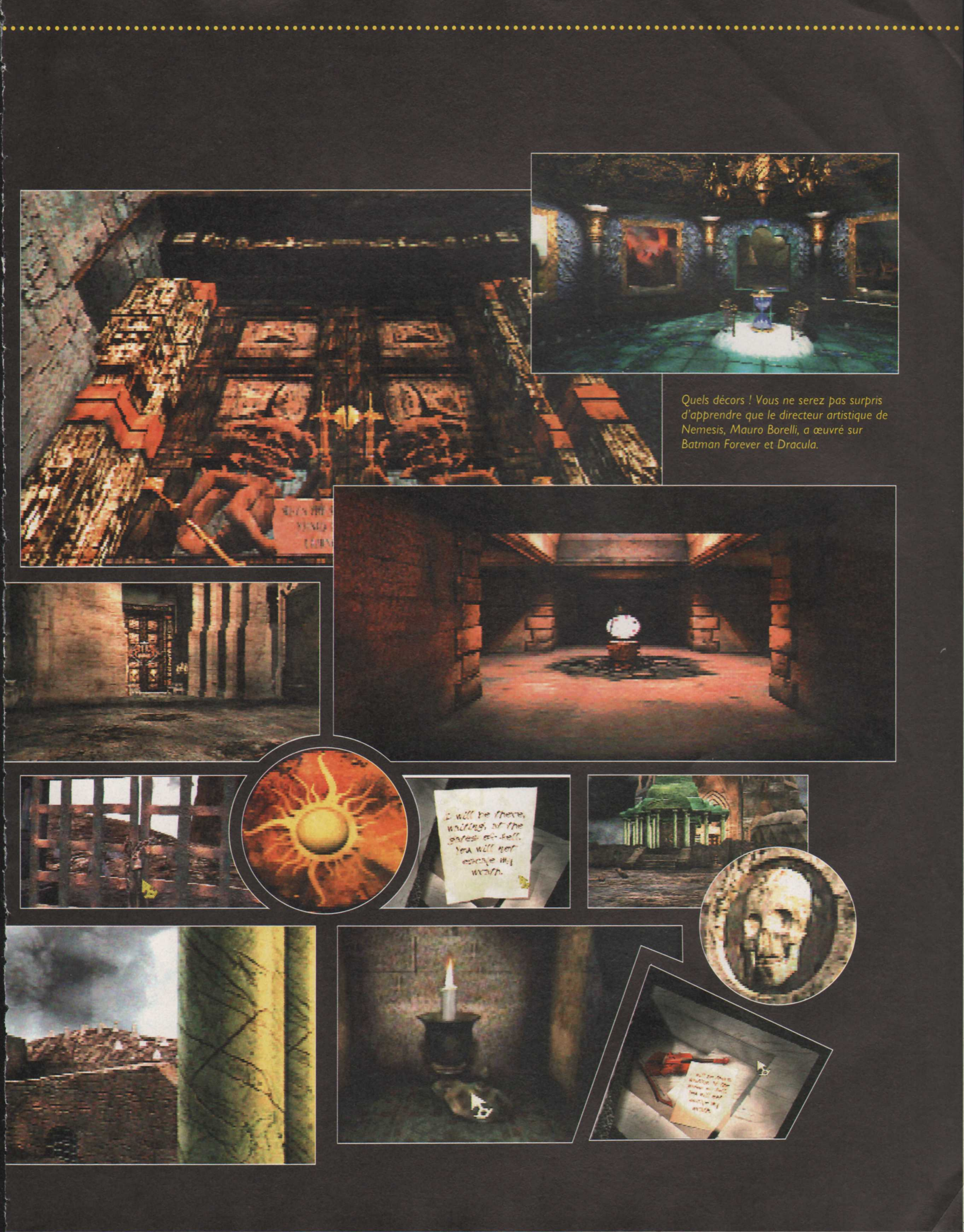


Trouvez la bibliothèque ! Les vieux grimoires qui s'y cachent vous livreront de drôles d'enchantements.



***DEVELOPPEUR:* Activision**
***DISTRIBUTEUR :* Ubi Soft**
***SORTIE PRÉVUE :* Eté 96**
***GENRE:* Aventure.**

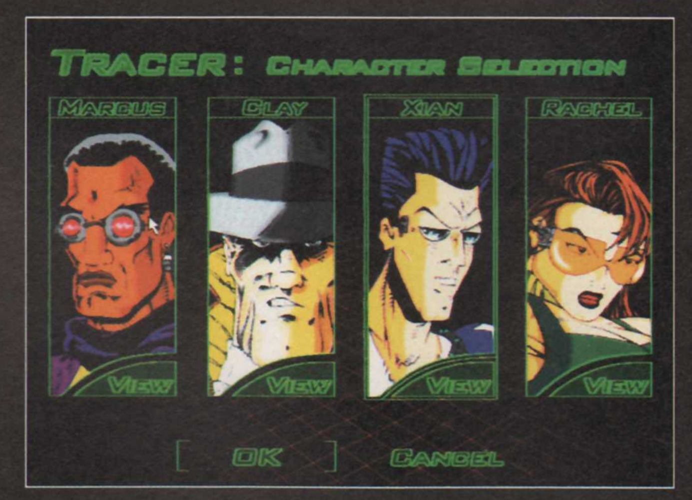




Quels décors ! Vous ne serez pas surpris d'apprendre que le directeur artistique de Nemesis, Mauro Borelli, a œuvré sur Batman Forever et Dracula.

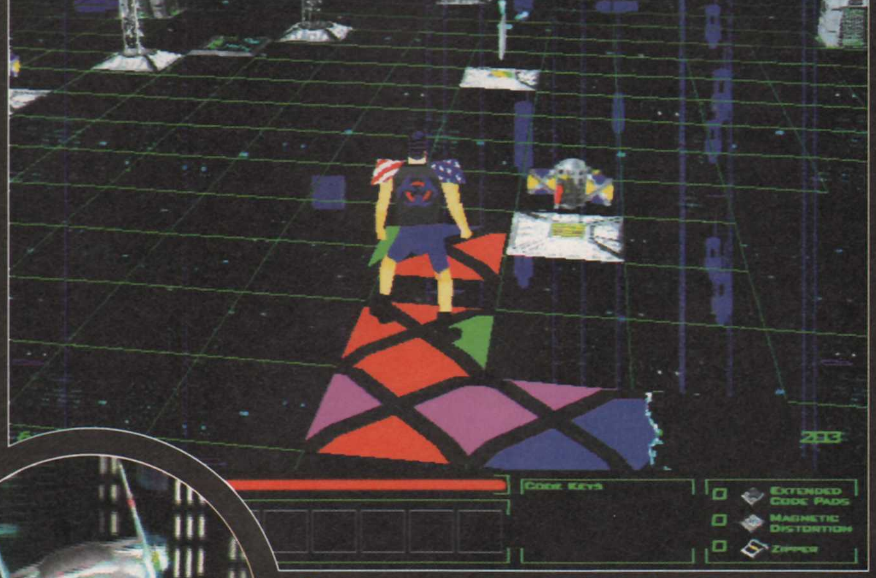
PC CD-ROM

Tracer

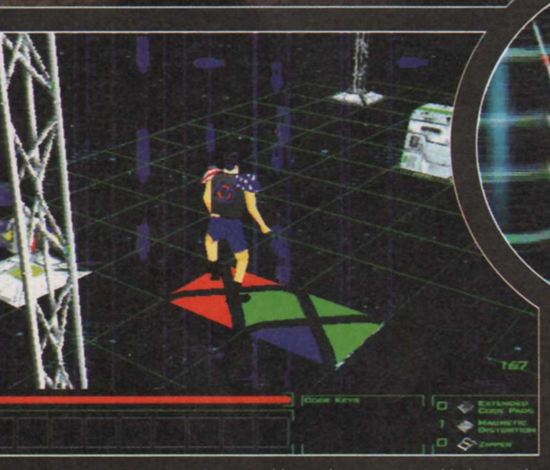


Tracer fait partie de la nouvelle génération des jeux de réflexion. Windows95 oblige, le soft sera entièrement en 3D texturée. Il exploitera même les fonctions d'affichage optimisées : DirectX. Enfin, vous vous en moquez. Votre problème à vous, sera le Cyberspace, cette dimension parallèle où sont conçus plus de 80 % des scénarios de jeux. Prisonnier du réseau, vous allez jouer à cache-cache avec le Maître Contrôle Principal tout au long de 50 niveaux de difficulté progressive (35 niveaux carrés, 15 hexagonaux). Bien entendu, pour triompher de chaque niveau il s'agira de découvrir la stratégie ad hoc et d'utiliser à bon escient les bonus : magnetic, extended, key... Pour couronner le tout, Tracer permettra à huit joueurs de s'affronter en réseau. Non, vous n'êtes pas un numéro. Juste un simple électron...

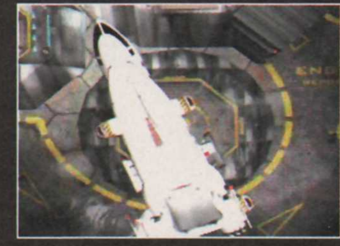




Pendant que vous vous prenez la tête à examiner les combinaisons possibles, le MCP vous talonne, et au fur et à mesure de votre progression les pièces se dématérialisent, menaçant de vous renvoyer au paradis des octets.



Tracer va vous stresser à mort. Vous devrez vous déplacer de case en case en associant les pièces dont les bords sont de la même couleur.





***DÉVELOPPEUR :** Future Endeavor*
***EDITEUR :** 7th level*
***SORTIE PRÉVUE :** Juillet/août*
***GENRE :** Réflexion*



DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM - Vente par correspondance

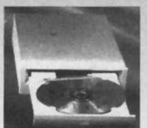
CDROM A PRIX UNIQUE : 95 F

- 7TH GUEST NF
- Aces Over Europe VF
- Alone in the Dark 1 VF
- BIOFORGE VF
- BUREAU 13 NF
- CAESAR 1 NF
- Cannon Fodder 2 VF
- Complete Ultima 7 NF
- Creature Shock VF
- DAWN PATROL VF
- Day of the Tentacle VF
- DESCENT NF
- DETROIT VF
- DISCWORLD VF
- DRAGON LORE VF
- ECSTATICA NF
- Even more inc. mach. vf
- FIFA SOCCER
- Gabriel Knight VF
- GOBLINS 1 + 2 VF
- GOBLINS 3 VF
- GUILTY VF
- HELL VF
- HI-OCTANE VF
- INCA VF
- INDY 4 VF
- Indy Car Racing NF
- KING QUEST 6 NF
- KYRANDIA 2 VF
- KYRANDIA 3 VF
- LANDS OF LORE VF
- Little Big Adventure VF
- LOOM VF
- Lost in Time 1&2 VF
- MAGIC CARPET VF
- MEGARACE VF
- Monkey Island VF
- Monkey Island 2 VF
- NHL HOCKEY VF
- NOCTROPOLIS VF
- OVERLORD VF
- PGA TOUR GOLF NF
- POLICE QUEST 4 VF
- SIM CITY VF
- SPACE HULK NF
- SPACE QUEST 4 NF
- Star Trek : 25 th aniv. vf
- Strike Commander NF
- SYNDICATE
- SUPER KARTS NF
- SYSTEM SHOCK VF
- Transport Tycoon VF
- Theme Park VF
- Ultima underworld 1&2
- Who Shot J. ROCK
- Wing Com. Armada NF

Matériels - Accessoires

- Lecteur CD PANASONIC 4xV IDE ......450 F
- Lecteur CD MITSUMI 4xV IDE ....390 F
- Lecteur CD MITSUMI 6xV IDE ....790 F
- Maxi Sound Wave 32 FX ....690 F
- Carte Maxi KORG Wave 32 .... 650 F
- Joystick QuickShot WARRIOR 5..........125 F
- Joystick QuickShot SKYMASTER ....295 F
- QuickShot Super Warrior 5 .... 175 F
- QuickShot Squadron Commander ....690 F
- Thrustmaster FCS ....545 F
- THRUSTMASTER F16-FLCS.............1150 F
- Thrus. Volant Formula T2 + F1 GP ....1090 F
- Thrustmaster W.C.S. ....1090 F
- F16 FLIGHT STICK..............................425 F
- F16 COMBATSTICK ....625 F
- VIRTUAL PILOT PRO PC.....................690 F

Graveur de CD RICOH
Double vitesse 1060 C



2V modèle interne livré avec manuel, câbles, caddy.
En option, pack logiciel de gravage
Easy CD Pro
+ 650 F TTC

4.495 F TTC

Graveur de CD SONY
Double vitesse CDU 920 S



2V modèle interne livré avec manuel, câbles, caddy et le logiciel de gravage GEAR MM.
Modèle externe
+ 990 F TTC

5.495 F TTC

Graveur de CD YAMAHA
Double et Quadruple vitesse



CDR 102 2V int.	5.395 F TTC
CDE 102 2V ext.	5.695 F TTC
CDR 100 4V int.	7.795 F TTC
CDE 100 4V ext.	8.395 F TTC

Logiciel de gravage Easy CD Pro MM 3.0 + Easy CD pro Win95 : 650 F

10 CD vierges : 490 F TTC.

JEUX PC CDROM

- 11 TH HOUR VF....................285 F
- 3D ULTRA PINBALL NF.....265 F
- A4 NETWORKS VF.............285 F
- ABUSE ....Tél.
- ACES COLLECTION NF ....245 F
- ACES OF THE DEEP VF.....249 F
- Action Soccer Vf + gamepad 265 F
- ACTUA SOCCER VF ....285 F
- Advanced Tact. Fighter VF...335 F
- ALBION ....335 F
- ALIEN ODYSSEY VF...........275 F
- ALIEN VIRUS ....295 F
- ALIENS VF ....325 F
- Alone in the Dark 2 VF ....145 F
- Alone in the Dark 3 VF ....235 F
- Alone in the Dark 3 + 1 VF...265 F
- Alone in the Dark 3+2+1 VF.295 F
- ANGEL DEVOID ....Tél.
- ANVIL OF DAWN NF ....315 F
- APACHE LONGBOW VF....275 F
- ARENA 2 (Dagerfall)................Tél.
- ARMORED FIST NF............175 F
- ASCENDENCY VF ....335 F
- Astérix: Le défi de César Vf .275 F
- ASSAULT RIGS NF ....275 F
- BAD MOJO VF.......................335 F
- BATTLE ISLE 3 VF ....325 F
- Battleground Ardennes NF ...335 F
- BERMUDA SYNDROME ....365 F
- BIG RED RACING VF ....295 F
- BURRIED IN TIME VF........285 F
- CAESAR 2 VF........................295 F
- CAPITALISM VF...................315 F
- CASINO DELUXE NF..........265 F
- CHAOS OVERLORD ....Tél.
- CHRONOMASTER NF........285 F
- Chronicle Of the Sword VF ..315 F
- CIVIL WAR VF ....325 F
- CIVILIZATION 2 VF............320 F
- CIVNET VF.............................285 F
- Collection Aventure VF ....235 F
- COLONIZATION VF ....295 F
- Command : Aces of Deep vf..345 F
- Command & Conquer VF.....325 F
- CONGO VF ....310 F
- CONQUEROR VF..................295 F
- Conquest of New World VF..320 F
- CRUSADE VF.........................315 F
- Crusader : No Remorse vf ....245 F
- CYBERIA 2 ....Tél.
- CYBERMAGE VF..................315 F
- D ! ZONE 2 VF ....165 F
- DAEDALUS Encounter VF ..325 F
- DARK FORCES VF ....295 F
- DESCENT 2 NF ....345 F
- Desert + Jungle strike NF .....145 F
- DESTRUCTION Derby NF ..295 F
- DEUS EX MACHINA VF .....295 F
- DOOM II NF ....325 F
- DUKE NUKEM 3D VF ....285 F
- DUNGEON KEEPER VF ....Tél.
- DUNGEON MASTER 2 VF..265 F
- EARTH SIEGE 2 NF.............295 F
- EARTH Worm Jim 1+2 NF ..285 F
- EF 2000 (TFX 2) VF ....295 F
- EURO SOCCER 96 VF ....295 F
- EXTREME PINBALL NF ....265 F
- F1 GRAND PRIX VF ....159 F
- F1 GRAND PRIX 2 VF ....Tél.
- FADE TO BLACK VF...........245 F
- FANTASY GENERAL VF ....335 F
- FAST ATTACK VF................265 F
- FATAL RACING NF ....285 F
- FIFA SOCCER 96 VF ....325 F
- FLIGHT SHOP NF.................335 F
- FLIGHT Simulator 5.1 VF ...365 F
- FLIGHT UNLIMITED VF...275 F
- FOOTBALL PRO 1996 NF ..265 F
- FOOTBALL LIMITED VF ..285 F
- FORT BOYARD VF ....275 F
- FRANKENSTEIN VF ....355 F
- FULL THROTTLE VF.........345 F
- FX FIGHTER NF ....279 F
- GABRIEL KNIGHT 2 VF ....355 F
- GENDER WARS VF ....295 F
- Grand Prix Manager VF.......315 F
- Heretic Shadow NF................285 F
- Heroes of Might & Magic vf 315 F
- HEXEN (Heretic 2) NF ....275 F
- In The First DEGREE VF ....345 F
- INCA 2 VF ....129 F
- INCA COLLECTION VF.....195 F
- INDY CAR RACING 2 NF...235 F
- INFERNO VF.........................195 F
- International tennis open vf..295 F
- ISHAR TRILOGY VF...........285 F
- JAGGED ALLIANCE VF ....250 F
- JEWELS of ORACLE VF ....295 F
- KINGDOM OF MAGIC VF....Tél.
- KING QUEST 7 VF...............225 F
- King Quest Anthology NF.....249 F
- LARRY Collection NF...........249 F
- LAST DYNASTY VF ....225 F
- LEISURE LARRY 6 VF........235 F
- L'ENTRAINEUR VF.............315 F
- LEMMINGS 3D NF................295 F
- Le Secret du Templier VF .....275 F
- Les Guignols de l'Info VF .....315 F
- LODE RUNNER VF..............235 F
- LODE Runner Network vf....345 F
- LORDS of Midnight 3 VF.....245 F
- LOST EDEN VF ....235 F
- MACHIAVELLI NF ....149 F
- MAD DOG MACCREE ....145 F
- MAGIC CARPET 2 VF ....215 F
- MANIC KARTS VF...............175 F
- MARCO POLO VF ....255 F
- MASTER OF MAGIC VF ....149 F
- MECHWARRIOR 2 VF........325 F
- Mechwarrior 2 Exp Pack ......190 F
- MEGARACE 2..........................Tél.
- Micromachines 2 VF + Kit....265 F
- Micromachines 2 Spec. Ed. ...210 F
- MISSION CRITICAL NF.....295 F
- MONOPOLY VF.....................260 F
- MORTAL COIL NF ....265 F
- MORTAL KOMBAT 3 NF....275 F
- MYST VF................................355 F
- NASCAR RACING NF ....295 F
- NBA LIVE 96 NF...................325 F
- NEED FOR SPEED NF.........315 F
- NHL HOCKEY 96 NF...........335 F
- NORMALITY VF...................325 F
- OFFENSIVE..............................Tél.
- Opération Survie vf (C&C) ..145 F
- OUTPOST VF ....195 F
- PANZER GENERAL 2 NF ...315 F
- PGA TOUR GOLF 96 NF.....335 F
- PHANTASMAGORIA VF ....365 F
- PLAYER MANAGER 2 VF ..275 F
- POLICE Quest SWAT VF.....325 F
- PRIMAL RAGE NF ....145 F
- PRISONER OF ICE VF........235 F
- Pro Pinball : The Web NF.....265 F
- PSYCHO PINBALL NF........279 F
- RAVEN PROJECT VF..........295 F
- RAYMAN VF ....265 F
- REBEL ASSAULT VF...........125 F
- REBEL ASSAULT 2 VF........335 F
- RED GHOST VF ....345 F
- Riddle Of Master Lu VF.......275 F
- RIPPER VF ....295 F
- RISE AND RULE VF...............Tél.
- RISE OF THE ROBOTS 2 ...325 F
- SAM & MAX VF ....145 F
- SCHIRATTI Commander.....295 F
- SCREAMER VF ....235 F
- SEA LEGENDS VF ....275 F
- SETTLERS 2 VF ....Tél.
- Shangaï : Grds moments vf ..355 F
- SHANNARA NF ....295 F
- SHIVERS VF.........................295 F
- ShockWave ASSAULT VF ....345 F
- SILENT HUNTER VF ....335 F
- SILENT STEEL VF..............295 F
- Silent Thunder Win 95 NF....295 F
- SIM CITY 2000 collector VF 325 F
- SIM TOWER VF ....295 F
- SIMON le Sorcier II VF ....295 F
- SPACE BUCKS VF...............265 F
- SPACE QUEST 6 VF............195 F
- SPACE Quest Collection NF .249 F
- SPEED HASTE.......................225 F
- SPYCRAFT ....Tél.
- STAR RANGERS..................265 F
- STEEL PANTHER VF..........295 F
- STONEKEEP VF...................325 F
- S.T.O.R.M. VF.......................325 F
- SUKHOÏ - SU 27 ....275 F
- TEK WAR VF ....245 F
- TeleportaSchtroumpfs VF.....275 F
- TERMINAL VELOCITY .....185 F
- Terminator Futurshock NF...315 F
- TERRA NOVA NF.................315 F
- T.F.X. NF...............................125 F
- THE D VF..............................295 F
- THE DARK EYE VF............295 F
- THE DIG VF ....325 F
- THE HIVE WIN 95 NF.........275 F
- THIS MEANS WAR VF........335 F
- THUNDERHAWK 2 VF ....285 F
- TIE FIGHTER Collector NF 295 F
- TILT VF..................................235 F
- TIME COMMANDO VF ....Tél.
- TOP GUN NF ....295 F
- TORIN'S PASSAGE VF ....295 F
- TRACK ATTACK...................275 F
- Transport Tycoon Deluxe vf..285 F
- TRIVIAL PURSUIT VF ....275 F
- ULTIMATE DOOM NF ....245 F
- Under Killing Moon VF ....175 F
- URBAN RUNNER VF...........365 F
- US Navy Fighter Gold VF.... 345 F
- Virtua Chess Win 95 VF........295 F
- VIRTUAL KARTS VF ....250 F
- VIRTUAL POOL NF.............275 F
- VIRTUAL SNOOKER NF....335 F
- VODOOLUNGE NF..............245 F
- VOYEUR NF..........................295 F
- WARCRAFT NF ....295 F
- WARCRAFT 2 VF ....335 F
- Warcraft 2 : Data Disk ....Tél.
- WARHAMMER Win 95 VF .345 F
- Werewolf vs Commanche vf .345 F
- WESTWOOD Antholgy VF..325 F
- Wing Commander IV VF......375 F
- WIPE OUT NF.......................295 F
- WITCHAVEN NF ....195 F
- WOODRUFF VF ....235 F
- WORLD RALLY FEVER........Tél.
- WORMS VF ....235 F
- WORMS DATA DISK ....115 F
- X-WING Collector NF..........295 F

VF : Jeu et notice en Français
NF : Notice en Français

Offre Exceptionnelle : Pour tout achat de CDROM de charme d'une valeur supérieure à 300 F, DELTAROM vous offre le CDROM "PARIS CD GUIDE" d'une valeur de 215 F .

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos Interactives

- BLIND SPOT ....85 F
- BUSTING OUT........................95 F
- California Day Dreamer........ 65 F
- DIGITAL SEDUCTION.........95 F
- ENDANGERED ....65 F
- HIDDEN OBSESSIONS.......125 F
- IMMORTAL DESIRES..........95 F
- MAIN STREET U.S.A............65 F
- MARRIED WOMAN ....65 F
- Mystique of Orient 2vol ...95 F/vol
- NEW LOVERS.......................148 F
- NIGHT TRIPS (2 vol) ...195 F/vol
- PARLOR GAMES ....112 F
- SECRETS ....95 F
- STEAMY WINDOWS..........148 F
- SURFER GIRL ....65 F
- THE COVEN..........................148 F
- THE SWAP TWO ....148 F
- WACS.......................................85 F
- WOMEN WHO LOVE MEN 75 F
- BODACIOUS BEAUTIES...195 F
- BRABUSTERS..........................85 F
- CALIFORNIA BEAUTIES..195 F
- CARTOON FANTASY ....65 F
- CYBER WHORES...................85 F
- DAMSEL IN DISTRESS........85 F
- LA TRAVIATA ....55 F
- LUSCIOUS LESBIANS ....85 F
- NIPPON OBSESSIONS VF .195 F
- ONLY 20 ....55 F
- ORAL ECSTASY.....................85 F
- ORIENTAL NIGHT ....55 F
- PUSSY MANIA........................85 F
- SAKURA (2 Vol) ....85 F/vol
- SOUTHERN BEAUTIES.....165 F
- Teenage Street Sluts ....85 F
- VOLUPTUOUS VIXENS.......85 F
- WORLD'S BEST BUTTS ....149 F
- WORLD's BEST BREAST....85 F
- L'Interview de Pauline VF ...275 F
- LA VILLA VF ....275 F
- LATEX : THE GAME...........345 F
- LE JEU DE L'OIE VF..........215 F
- LOVE PYRAMID VF...........245 F
- New Machine 6 Pak (6 CD)..285 F
- Platinum 6 pak (6 CD)..........295 F
- NIGHT WATCH II ....185 F
- PARIS CD-GUIDE VF ....215 F
- Passeport X pour Budapest..225 F
- PLEASURE-CD VF..............195 F
- PORNO POKER....................345 F
- SAM BOTTE VF...................245 F
- SEX MOTEL VF...................175 F
- SEXY ZAPPING...................195 F
- SEYMORE BUTTS ....195 F
- SEYMORE BUTTS 2 (2CD)275 F
- SPACE SIRENS 2 VF...........265 F
- STRIP POKER PRO VF......245 F
- Tt sur le plaisir des femmes .275 F
- VIRTUAL ESCORT VF.......295 F
- VIRTUAL SEX SHOT ....285 F
- VIRTUAL VALERIE 2.........265 F
- VIRTUAL VIXENS ....155 F
- Zara Whites Dble Xper VF.. 285 F

JEUX INTERACTIFS

- Angie, Infirmière de nuit vf .215 F
- CLUB CYBERLESQUE ......195 F
- CYBERIX VF.........................285 F
- CYBERXPERIENCE VF.....295 F
- DEBORAH MANGA VF......265 F
- DIVA X NF ....265 F
- DREAM MACHINE.............195 F
- Interactive Draguixa VF ......285 F
- Interactive TABATHA VF....285 F

PC CDROM Photos

- American Girls (2vol).....175 F/vol
- ANIMATED LUST ....55 F
- BEAUTIES BODACIOUS.....85 F
- BLONDE BOMBSHELLS...175 F

CDX NEWS N° 1 VF : 35 F
Le premier magazine Français sur CD dédié à l'actualité des CD de charme : Extraits de CD vidéos, interactifs, photos, reportages ...

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à DELTAROM
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _

Date expiration CB _ _ / _ _
❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)

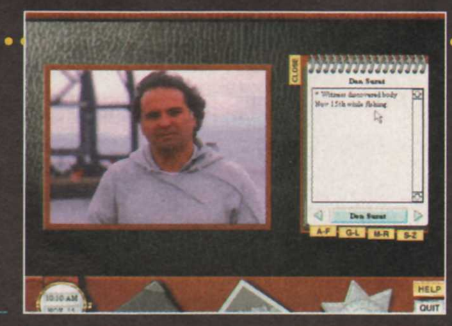
SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

Livraison en colissimo : délai 24h/48h.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.

PC CD-ROM

Homicide



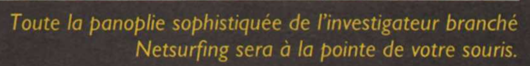


L'intégration de la vidéo et la clarté de l'interface font déjà plaisir à voir.

San Francisco. 8h46. On vient de repêcher un cadavre dans la baie. Sale affaire, mais c'est la routine. Des cas comme ça, vous vous en coltinez tous les matins en tant qu'inspecteur de la SFPD (Police de Frisco). À jeun, même. Alors, direction le Wharf. Les mecs du médico-légal sont déjà arrivés. Ces vautours de journalistes aussi. Tel un labrador écossais, la truffe humide, vous furetez partout, à la recherche d'un indice. "Wharf ! Wharf !" Un chiffon déchiré, des traces de pneus, 120 kilos de viande froide... Allez, on note tout sur un petit carnet, on dépouillera plus tard. "SFPD: Homicide, The Body in the Bay" s'annonce passionnant. C'est vrai que le genre policier semble particulièrement bien s'accommoder du support CD-Rom. Promis, on enquête bientôt.

Un ex-patron de la Police de SF vous livre les ficelles du métier.

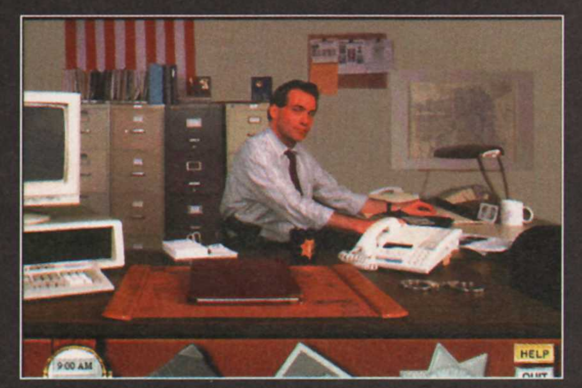




Toute la panoplie sophistiquée de l'investigateur branché Netsurfing sera à la pointe de votre souris.









DÉVELOPPEUR : InterWorks
EDITEUR : 3 Prong Plug
SORTIE PRÉVUE : Juillet

PC CD-ROM

Road Rash





Vieux motard que jamais - désolé, j'ai pas pu m'en empêcher- Road Rash déboule enfin sur nos PC chéris. Il faut dire que le bougre a déjà fait les beaux jours de la 3DO. Vous voulez de l'action ? Ouiii !!!! (hurlement du public). Vous voulez de la musique à fond les manettes ? Ouuuais !!! Des blondes plantureuses ? Aaah, Ouaiiis !!!! Des gros flics bien cons ? BEUHH ! Bienvenue dans Road Rash, bande de lopettes. Avec ce soft bien juteux, vous allez connaître le grand frisson de la peur. Peur de casser votre bike. Peur que les branques de la bande à Panzer vous coincent pour faire périr votre race. Peur que Laura soit enceinte. Mais ça, c'est un autre problème. En tout cas, soyez tranquilles sur un point : Road Rash ne semble pas trop avoir souffert de ce portage. Mais je n'en dirai pas plus, ceci étant une preview. Périssez-donc en attendant le test, bande de larves molles !

Les graphistes de Buzz Puppet s'en sont donné à cœur joie pour nous offrir ces caricatures de faciès humains. Pitoyable !





Piloter une moto à 200 à l'heure, c'est déjà pas tout cuit, rapport à votre problème. Mais alors, se battre à coup de chaîne à 200 à l'heure...

DÉVELOPPEUR : Papyrus
EDITEUR : Electronic Arts
SORTIE PRÉVUE : Juillet/Août

PC CD-ROM sous windows

Magic, the Gathering

Magic, c'est l'idée de génie, un concept à la fois original et commercial, l'invention ludique la plus lumineuse depuis le jeu vidéo. Aujourd'hui, c'est un phénomène énorme, planétaire. Plusieurs conventions internationales voient s'affronter les meilleurs joueurs du monde avec des millions de dollars à la clé. Et pourtant ça n'est qu'un bête jeu de cartes, mais remarquez, le poker aussi.

Si vous ne voyez pas de quoi je parle, si vous n'avez jamais croisé ces cramés de tous âges qui passent leur temps et leurs économies dans cette passion d'apparence puérile, je m'en vais vous mettre au parfum.

Chaque joueur incarne un magicien. Première phase du jeu, très longue : on se prépare un "deck", c'est-à-dire un paquet d'environ soixante cartes parmi sa collection (il existe environ deux mille cartes différentes, dont certaines extrêmement rares). Ensuite, on bat les jeux et c'est l'affrontement avec un ou plusieurs autres magiciens ; une sorte de bataille assez complexe qui oppose sorts et contre-sorts, créatures et créatures. En principe, le gagnant remporte une carte tirée au hasard dans le jeu de ses adversaires, mais la pratique se perd, étant donné le prix exorbitant (jusqu'à plusieurs milliers de francs) de certaines cartes introuvables.

Et voici Magic qui débarque sur PC. Premier avantage : plus besoin de dépenser jusqu'à 10 000 francs pour espérer posséder un jeu potable. Toutes les cartes (y compris les éditions Antiquities, Dark, Chronicles, Arabians, Legends, et Fallen Empires pour ceux qui connaissent) seront comprises dans le CD. Trois modes devraient être proposés :

- "gestion de deck", pour répertorier vos cartes.
- "duel", pour affronter l'ordinateur ou un humain, en réseau ou modem.
- "aventure", pour évoluer dans un monde d'héroic-fantasy dont la magie est gouvernée par les cartes.

Bon, c'est pas notre genre de donner notre avis sur un soft avant d'avoir testé une version définitive, mais ne concevez pas de rêves trop doux ; a priori, Magic s'annonce comme très décevant (même, et surtout pour les fans)... À vérifier le mois prochain.



Dans les villes, vous pourrez acheter, échanger ou vendre des cartes.



En mode "aventure", 3D isométrique vue du dessus, vous incarnerez un magicien errant dans la plaine, à la recherche d'aventures, de combats et de quêtes à mener. Tous les combats seront gérés par des duels aux cartes.





En mode "duel", vous affronterez l'ordinateur ou un adversaire humain, (par réseau et Internet, mais ça restera à vérifier).





DÉVELOPPEUR : *Spin*
EDITEUR : *Microprose*
SORTIE PRÉVUE : *Juillet*



SATURN ou PLAYSTATION ?

Venez participer au [MEGA] concours de Joystick* et gagnez une Saturn ou une Playstation [PLUS] vos 3 jeux préférés**.

3615 JOYSTICK

«c'est exactement lié»*

* du 1er au 30 juin 1996 ** - 1,29 F/mn
** parmi les 10 proposés pour chaque console

* citation Lord Casque Noir
** édition «je me casse la gueule au Bac» 1996

et si j'écris petit comme ça, on me voit?

PC CD-ROM

Deadline

Deadline est comparable à Sabre Team. Comprenez qu'il faudra diriger une équipe d'intervention au cours de missions délicates comme le sauvetage d'otages. Au menu donc, sélection des mercenaires, de leur armement et gestion des ordres. Ceci tout au long de 20 missions. Deadline se distingue cependant de ses concurrents par le fait qu'il soit en temps réel. Cela laisse présager une difficulté plus grande. Espérons que cela ne se fasse pas au détriment de l'accessibilité. Réponse bientôt.



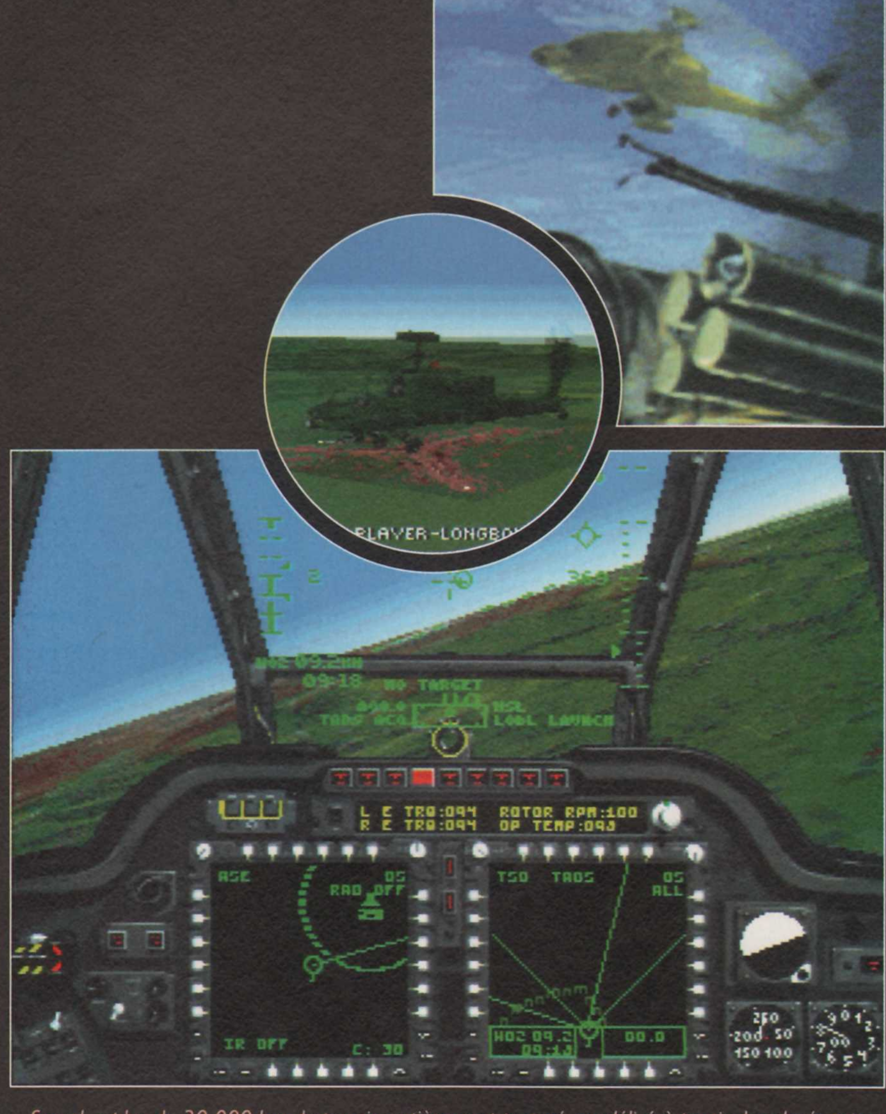


***ÉDITEUR :* Psygnosis**
***SORTIE PRÉVUE :* juillet/août**

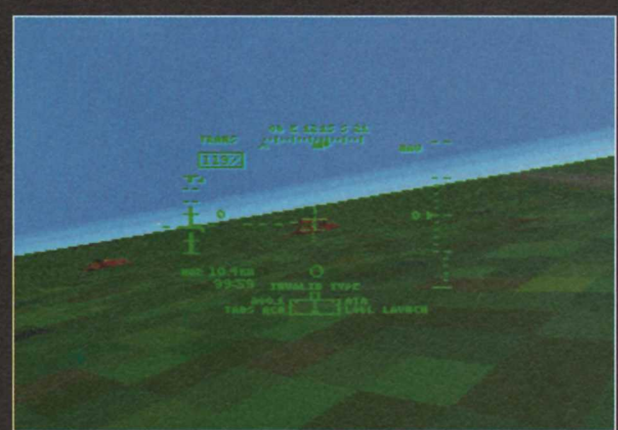
PC CD-ROM

Apache Longbow

Alors là, Apache Longbow, c'est du simulateur ou je ne m'y connais pas. Développé par Jane's, grand spécialiste militaire en collaboration avec Andy Hollis chez Origin (F15 Strike Eagle, F19 Stealth Fighter), voilà un soft qui va mettre les choses au clair en matière de simulation d'hélicoptère. Authenticité. C'est le maître mot. Dans Longbow, l'avionique (NDLR : l'héliconique ?) est d'une précision rarement atteinte dans un soft destiné au civil. Les différents modes le mettent à portée du néophyte, sans pourtant faire de concessions au niveau expert. Je dois dire qu'il m'a rarement été donné de ressentir de telles sensations. Comme dans un vrai moulin à vent ! Des pros, les gars de Jane's, on vous dit. Le joueur pourra prendre part à différentes campagnes (40 missions dans la Baltique ou 12 missions historiques dont "Tempête du désert" et "Opération juste cause" à Panama - au total 250 missions !). Sans compter un générateur de missions qui devrait encore prolonger la durée de vie du jeu et votre capacité à jouer les gendarmes du monde. Matez-donc ces quelques photos, à en user le papier. Comme on dit de par chez nous: vivement le test !



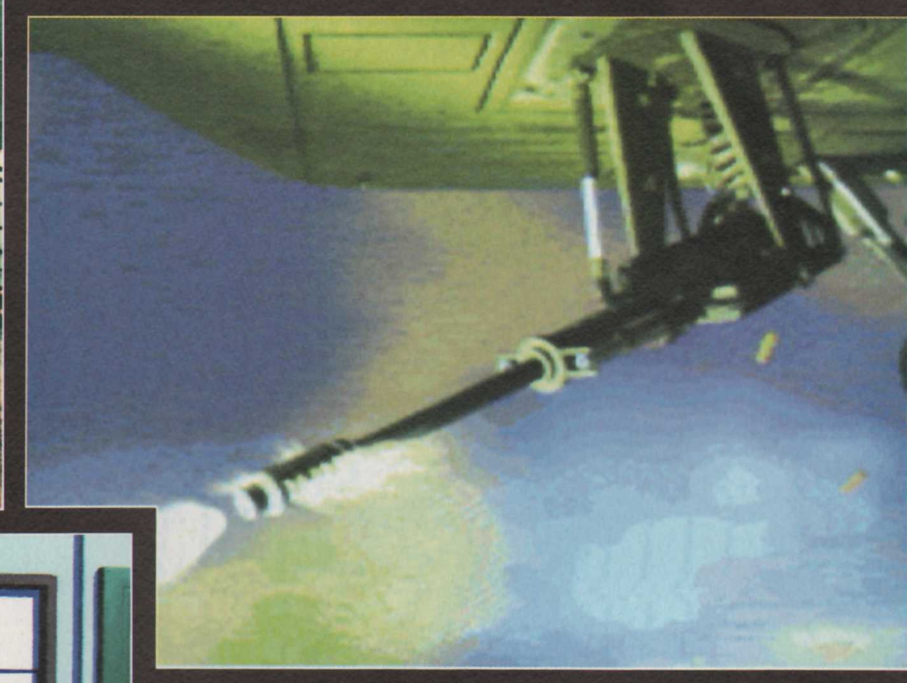
Survolez plus de 20 000 km de terrain entièrement texturé, modélisé à partir de relevés topologiques réels. En outre, un système de correction du mapping évite les effets de distorsion.

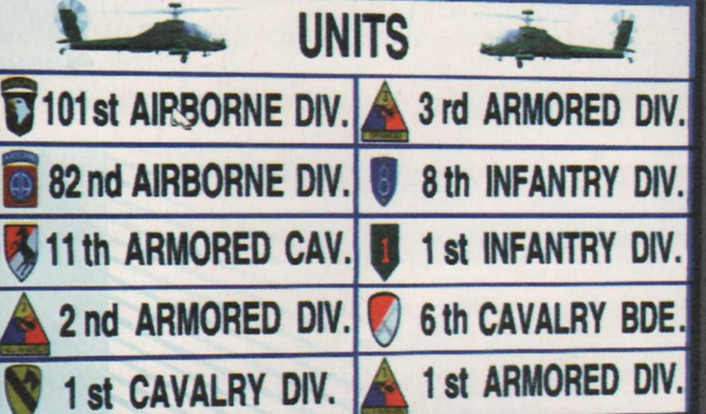


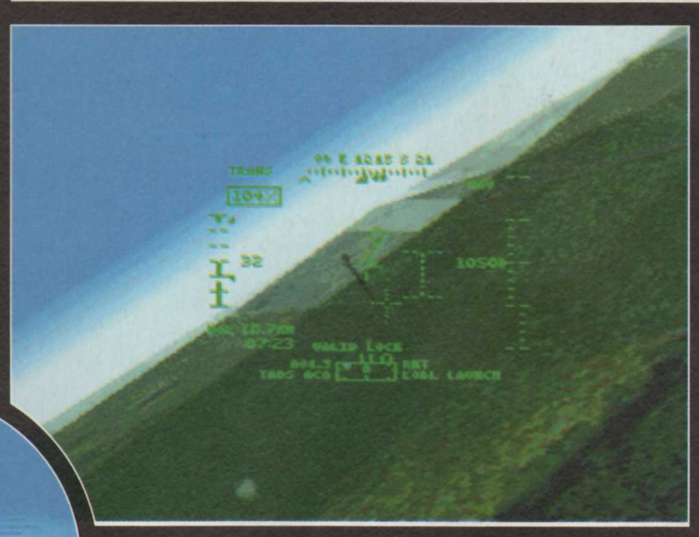


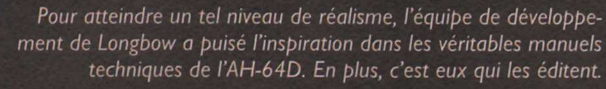
***DÉVELOPPEUR :** Jane's*
***EDITEUR :** Origin Systems*
***SORTIE PRÉVUE :** Juillet/Août*











Pour atteindre un tel niveau de réalisme, l'équipe de développement de Longbow a puisé l'inspiration dans les véritables manuels techniques de l'AH-64D. En plus, c'est eux qui les éditent.

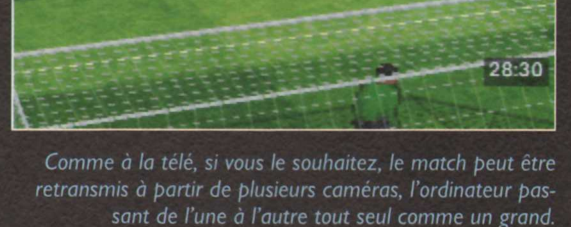




PC CD-ROM

Onside





Comme à la télé, si vous le souhaitez, le match peut être retransmis à partir de plusieurs caméras, l'ordinateur passant de l'une à l'autre tout seul comme un grand.

A la pelle qu'on nous en propose des jeux de foot, des tonnes je vous dis. En voilà un autre, donc, tout droit venu d'Angleterre, même, de chez Telstar. Bien qu'entièrement en 3D texturée et tout et tout, Onside est résolument orienté vers la jouabilité. Un peu comme les vieux jeux de foot qu'on trouvait sur ST ou Amiga, qui étaient peut-être moins impressionnants graphiquement, mais nom de Dieu d'une efficacité redoutable.

Onside intègre également toute une section management où vous aurez la joie de tenter de gérer votre club correctement. Ici vous avez, en quelque sorte, deux jeux en un. Il est vrai que les softs de management ne sont généralement pas très populaires en France. On attend la deuxième mi-temps pour se prononcer.

La section management est composée de nombreux écrans, avec notamment un suivi médical de vos joueurs, des transferts de joueurs, les définitions des entraînements et autres compositions de l'équipe.





La vue a beau être quelque peu façon 3D isométrique, vous pouvez en fait régler totalement librement l'angle de vue, la distance du zoom et tout et tout.

Ici, on a choisi de voir l'action du dessus, de très haut. On a un peu l'impression de se retrouver dans un Sensible Soccer, du coup.

EDITEUR : Telstar
SORTIE PRÉVUE : juin 96





TEL : 42-45-54-38
FAX : 44-84-03-72

MICRO PC

MAGASIN Ouvert du Mardi au Samedi
De 10h30 à 12h30 et 13h30 à 19h30

146 Rue De Crimée 75019 PARIS Métro : Laumiére

PC EXCEL EVOLUTION MULTIMEDIA 486-586-P75



EVOLUTION COMPUTER

AMD 486-5x86

CYRIX 6x86

Boitier Mini Tour 200W CE
Carte Mére PCI Local Bus
Write Back Cache on 3PCI/4ISA
Lecteur 3"1/2 HD SONY
8 Mo de Ram Fast Page Ext 128Mo
Carte SVGA PCI 1Mo ext 2Mo
Accélératrice Dos/win95 & 16,7Mcoul.
MPEG - CDi - VIDEO CD
D.DUR EIDE 850Mo Pio4
Ctrl 4DDurs Eide +2séries-1//-1Joystick
ECRAN SVGA 14" CE MPR2
Pitch 0.28 Res Max 1024x768
Clavier 105T + Souris&Tapis

CD ROM 4X
EIDE 190ms - 630 K/S
Compatible CD Audio-Vidéo-Photo
CARTE SON Type S.BLASTER
16Bits DSP Multi CD
Direct Sound Processing 44Khz stéréo
Interface G.MIDI
Compatible Korg-Roland-Yamaha
32Voix Stéréo - Idéal Pour les Jeux!!!
Logiciels Multimédia
Lecteur CD Audio - CD Vidéo - CD Photo
Sampler-Studio Midi.....
JOYSTICK + 2HPstéréo

16 Sound BLASTER 100 % COMPATIBLE

Plug and Play BIOS FLASH

486Dx4 100Mhz	486Dx4 120Mhz	Am586-133Mhz	Am-P75/90
4499F	4599F	4799F	4999F/5299F

Toutes Les Marques Sont Déposées Par Leurs Propriétaires

PC EXCEL EVOLUTION MULTIMEDIA PENTIUM-Cx 686

Garantie 5 ans

VPC 48H

CREDIT 4 ou 10 mois

Boitier Moyen Tour 200W CE
Carte Mére Intel Tritxx
Write Back cache on PCI LOCAL BUS
3PCI/4ISA Support Pipeline Burst Synchrone Cache
Lecteur 3"1/2 HD SONY
16 Mo de Ram Fast Page Ext 128Mo
CARTE SVGA EXPERT SPIDER S3 64Bits
1Mo EDO DRAM Burst Synchrone PCI
Accélératrice Dos/win95 & 16,7Mcoul
MPEG - CDi - VIDEO CD
D.DUR EiDE 1,3Go Pio4
Ctrl 4DDurs-2Séries-1//-1Joystick
ECRAN SVGA 14" CE MPR2
Pitch 0.28 Res Max 1024x768
Clavier 105T + Souris&Tapis

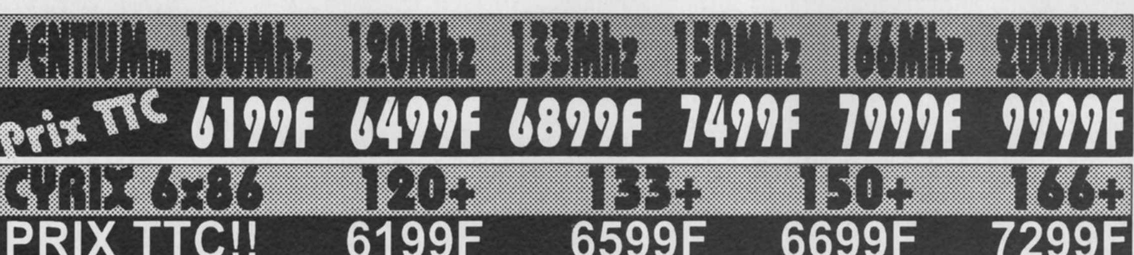
CD ROM 6X
EIDE 190ms - 630 K/S
Compatible CD Audio-Vidéo-Photo
CARTE SON
Wave Excel 32 WVFX
Compatible Korg-Roland-Yamaha
32Voix Stéréo - Idéal Pour les Jeux!!!
190Instruments General Midi!!!
DSP Processing-100% Sound Blaster
Logiciels Multimédia
Lecteur CD Audio-Vidéo-Photo
Sampler - Studio MIDI ....
Joystick & 2HPstéérèo



MPEG VIDEO CD



Service Votre PC En 1H +250F



PENTIUMtm	100Mhz	120Mhz	133Mhz	150Mhz	166Mhz	200Mhz
Prix TTC	6199F	6499F	6899F	7499F	7999F	9999F

CYRIX 6x86	120+	133+	150+	166+
PRIX TTC!!	6199F	6599F	6699F	7299F



250 Mo de jeux et Utilitaires !!!!

OPTIONS

4Mo Supplémentaires Fast PAGE	+349F	Option CD ROM 8X	+499F
Extension 256Kcache Pipeline 8ns	+299F	Ext 256K pipeline pour 486-586	+399F
Ram Edo en Remplacement (Pour 8Mo)	+199F	Ext Carte Son Wave Excel 32WVFX	+299F
Ecran SVGA 15" MPR 2 BR NE 1280x1024	+849F	Option Configuration SOFT du PC	+150F
Ecran SVGA 17"Multimédia MPR2 BR NE	+1990F	Option Carte Son MaxiSound32WvFx	+549F
1Mo RAM VIDEO SUPP EDO Burst	+299F	Option HP80W Sur Secteur	+199F
DOS&WIN3.11/WIN95CD+Works 95Novell	+699F	Option HP 120W Sur Secteur	+249F
Carte Mére TRITON 512k pipeline	+499F	Option Clavier Type Natural Kbd	+299F

VPC PROVINCE (Commande Sur PAPIER LIBRE) Chéque ou Mandat à L'ordre de MICRO PC Port PC PROVINCE : 320F EXPRESS 48H : +250F



Voici un récapitulatif de tous les jeux

PRISONER OF ICE

TEST Page 94 | MAC CD-Rom



AVENTURE

68040 OU POWERMAC, ECRAN 13" 256 COULEURS, 6 MO DE RAM, HD POUR LES SAUVEGARDES, LECTEUR CD 2X. OPTIMISÉ POWERMAC.

TECHNIQUE 90 | INTERET 85

CONCLUSION
Bien qu'un peu trop linéaire – ce qui lui confère une durée de vie très courte – Prisoner of Ice est servi par un excellent scénario, plein de surprises et de retournements de situation.

UP
- Textes et voix en français (7 langues disponibles)
- Scénario passionnant
- Animations soignées

DOWN
- Un peu trop linéaire : le jeu se finit trop vite
- Quelques problèmes dans les niveaux sonores

WORLD RALLY FEVER

TEST Page 102 | PC CD-Rom



COURSE DE BAGNOLES

DÉVELOPPEUR : SPLIT
EDITEUR : TEAM 17
TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, PENTIUM, PRÉVU POUR JUIN

TECHNIQUE 88 | INTERET 84

CONCLUSION
Un bon jeu de course, à un seul joueur : un bon jambon-beurre, mais un seul cornichon.

UP
- Rapidité du scrolling
- Feeling console réussi

DOWN
- Un seul joueur
- Un p'tit bug de manipulation

WARCRAFT2 BEYOND THE DARK PORTAL

TEST Page 100 | PC CD-ROM



DATA DISK

DÉVELOPPEUR : BLIZZARD
EDITEUR : BLIZZARD

INTERET 90

CONCLUSION
Beyond est un excellent add-on, qui a le mérite de relancer l'intérêt de jeu de Warcraft 2 par le biais d'une histoire à la fois originale et plus aboutie. Si l'on tient compte des autres apports çà et là, une seule conclusion s'impose alors : n'hésitez pas !

UP
- Suite de l'histoire
- Personnalité des héros
- Difficulté relevée
- C'est prenant !

DOWN
- Pas de changement graphique pour les sprites des héros
- Pas de "véritables" nouvelles unités
- Pas d'IA renforcée
- Comme d'hab., please encore !

VIKINGS THE STRATEGY

TEST Page 111 | PC CD-ROM



STRATÉGIE

DÉVELOPPEUR : RANDOM GAMES
EDITEUR : GT INTERACTIVE SOFTWARE
TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS, 1 OU 2 JOUEUR, PENTIUM, PRÉVU POUR JUIN

TECHNIQUE 00 | INTERET 30

CONCLUSION
Le CD est rond, avec un trou au milieu. Similitude frappante avec le chiffre zéro.

UP
- J'ai composé une belle chanson

DOWN
- Il a fallu que je joue à Viking pour le tester.

SUPER STARDUST

TEST Page 90 | PC CD-ROM



SHOOT-THEM-UP

EDITEUR : GAMETEK
DÉVELOPPEUR : HOUSE MARQUE
NOTICE EN FRANÇAIS,1 JOUEUR, CONFIG. 486/66, 4 MO, VIDÉO VLB, CONFIG. RECOMMANDÉE: PENTIUM 75/ VIDÉO PCI, 8 MO, JOYPAD.

TECHNIQUE 80 | INTERET 70

CONCLUSION
Super Stardust est la énième transposition d'Astéroïds. Correct mais sans plus.

UP
- Niveaux en 3D

DOWN
- Originalité

SPUD

TEST Page 113 | PC CD-ROM



AVENTURE

DÉVELOPPEUR : ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED
EDITEUR : GAMETECK
TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, 486 DX66

POUR LES GAMINS TRÈS DÉGOURDIS INTERET 70
TECHNIQUE 85

CONCLUSION
Deux CD, une aventure à la durée de vie excellente, beaucoup d'humour, mais je trouve ce soft un peu vieux jeu et mal ciblé. Un peu compliqué pour les gamins, un peu trop niais pour les adultes.

UP
- L'humour
- La vision à 360°
- La longévité
- Ça tourne vite

DOWN
- Une interface vieillote
- Trop niais

SPEED RAGE

TEST Page 107 | PC CD-ROM



COURSE

EDITEUR : TELSTAR
JOUEUR : 16
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
CONFIG MINI : DX2-66, 4 MO RAM, DOS 5.0

TECHNIQUE 78 | INTERET 66

CONCLUSION
Le seul avantage de Speed Rage est de proposer un mode "16 joueurs simultanés". Mais que ce soit seul ou à plusieurs, le soft est toujours aussi peu intéressant en raison de son manque d'originalité, de sa monotonie.

UP
- Une réalisation honnête
- Une bonne maniabilité
- Le nombre d'armes

DOWN
- Beaucoup trop répétitif
- Manque cruel d'intérêt
- Perspective ratée
- Impression de fouillis

SETTLER II

TEST Page 86 | PC CD-ROM

STRATÉGIE

EDITEUR : BLUEBYTE
TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS, 1 OU 2 JOUEUR, 486DX33 PRÉVU POUR JUIN

TECHNIQUE 90 | INTERET 90

CONCLUSION
Une réussite technique, graphique, et ludique : Settler 2 est le digne successeur du premier, un soft de la veine de Civilization ou SimCity. A déplorer tout de même qu'il ne présente que deux vitesses et ne propose pas d'option "réseau".

UP
- Une bonne évolution du premier Settler
- Une plus grande richesse
- Graphisme et animation sont étourdissants de beauté

DOWN
- Pas d'option «réseau»
- Deux vitesses seulement
- Assez lent en dessous du pentium

SECRET MISSION

PC CD-ROM



AVENTURE

DEVELOPPEUR : MICROIDS
EDITEUR : PHILIPS
TEXTES ET VOIX : EN FRANCAIS
JOUEUR : 1
CONFIG MINI : 486-33 MHZ, 4 MO RAM, DOS 5.0

TECHNIQUE 55 | INTERET 60

CONCLUSION
Une adaptation CD-I qui aurait gagné à y rester. Indigeste au possible, techniquement dépassée, dialogues de niais. Allez zou, au bûcher !

UP
- Seul le graphisme des scènes cinématiques sort un peu du lot

DOWN
- L'ergonomie au clavier est une horreur
- Le déplacement des personnages d'une grande lenteur.

RETURN FIRE

TEST Page 114 | PC CD-ROM



STRATÉGIE/ACTION

DÉVELOPPEUR : SILENT SOFTWARE
EDITEUR : TIME WARNER
TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS, 1 OU 2 JOUEURS, 486DX66, PRÉVU POUR JUIN

TECHNIQUE 85 | INTERET 87

CONCLUSION
Un excellent soft de stratégie / action, tout particulièrement à deux joueurs. Dommage que le seul bug de la version 3DO n'ait pas été corrigé.

d'achat

testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

NORMALITY

TEST Page 108 | PC CD-ROM



AVENTURE

DÉVELOPPEUR : GREMLINS
EDITEUR : FUNSOFT
TEXTES ET VOIX : EN FRANÇAIS
CONFIG MINI : DX2-66, 8 MÉGAS DE RAM, COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 86 | INTERET 86

CONCLUSION
Normality est un jeu d'aventure original qui utilise à la fois un mode 3D subjectif très agréable et des séquences cinématiques de qualité. Le graphisme aurait mérité d'être plus original, et certains dialogues moins niais. Pour le reste, vous ne serez pas déçu.

UP
- Le concept
- Les séquences cinématiques
- La sensation de liberté d'action

DOWN
- Un graphisme manquant d'originalité
- Dialogues quelquefois limites

JOHNNY BAZOOKATONE

TEST Page 118 | PC CD-ROM



PLATE-FORME

DÉVELOPPEUR : ARC DEVELOPMENTS
ÉDITEUR : US GOLD
TEXTES ET VOIX EN ANGLAIS, 1 JOUEUR, PENTIUM, LECTEUR CDX6

TECHNIQUE 40 | INTERET 30

CONCLUSION
Johnny Bazookatone, starlette ringarde à l'unique tube foireux, qui tente de nous revendre la même rengaine poisseuse... Que peut-il donc arriver quand un mauvais jeu de console est mal converti sur PC ? En tout cas, pas un miracle : figé dans son jus poisseux, ce jeu de plate-forme/action très en dessous de la médiocre moyenne de ce qui existe, est mal programmé et mal testé.

UP
- Fonctionnalités
- Graphisme
- Trois parcours
- Joueurs européens

DOWN
- Quelques digits sales

HEXEN : DEATHKINGS OF THE DARK

TEST Page 117 | PC CD-ROM



PLATEAU

GENRE : RÉPÉTITIF
FORMAT : PC CD-ROM
EDITEUR : RAVEN SOFTWARE
DISTRIBUTEUR : GT INTERACTIVE

INTERET 87

CONCLUSION
Rien de nouveau, mais la qualité des niveaux et la difficulté relevée raviront les inconditionnels.

UP
- Design des niveaux
- Difficulté

DOWN
- Rien de nouveau

GEARHEADS

TEST Page 117 | PC/MAC CD-Rom



ROLE

DÉVELOPPEUR: R/GA INTERACTIVE
EDITEUR : PHILIPS MEDIA

INTERET DEBUTANTS 85
JOUEURS AVERTIS 55

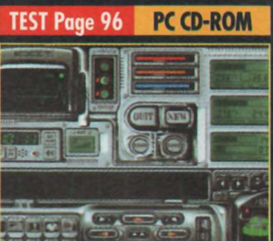
CONCLUSION
GearHeads profite et souffre de son concept. Celui-ci le rend attrayant pour les débutants, mais limité et sans intérêt pour les "hardcore gamers".

UP
- La réalisation
- Les musiques
- L'ambiance

DOWN
- Le concept
- Durée de vie limitée

DEUS EX-MACHINA

TEST Page 96 | PC CD-ROM



SCÉNARIO DISK

GENRE : ACTION-AVENTURE
EDITEUR : SILMARIS
DEVELOPPEUR : SILMARIS
JOUEURS : 1
CONFIG : DX-33, 8 MO RAM, COMPATIBLE WINDOWS

TECHNIQUE 88 | INTERET 90

CONCLUSION
Plus orienté sur l'action que le premier épisode, Deus n'en est pas moins très agréable. L'aspect simulation de maladie est toujours aussi amusant, et apporte un indéniable intérêt à vos séances de bourrinage. Un bon produit au final.

UP
- Une très bonne ambiance
- La simulation des maladies
- Moteur 3D à la hauteur

DOWN
- Ergonomie perfectible
- Manque un brin d'aventure

AFTERLIFE

TEST Page 92 | PC CD-ROM



SIMULATION

EDITEUR : LUCAS ARTS
DÉVELOPPEUR : LUCAS ARTS
TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, CONFIG : 486/66, LECTEUR CD 2X, SVGA, VLB OU PCI. PREVU SUR MAC, COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 75
INTERET DEBUTANT 70
CONFIRME 80

CONCLUSION
Afterlife s'adresse aux fanatiques de jeux de gestion qui n'auront pas peur d'affronter la complexité apparente de la simulation.

UP
- Univers
- Tutorial

DOWN
- Prise en main
- Graphisme

MEGARACE 2

TEST Page 80 | PC CD-ROM



ARCADE

EDITEUR : MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR : CRYO
1 JOUEUR, 8 JOUEURS EN RÉSEAU (AVEC 8 VERSION DU JEU), CONFIG MINI : PENTIUM 60 AVEC VIDÉO PCI, 8 MO, CONFIG. RECOMMANDÉE: PENTIUM 120 AVEC VIDÉO PCI ET 16 MO, PRÉVU SUR PLAYSTATION

TECHNIQUE 75 | AUTRE : 70
INTERET PENTIUM 120 ET + : 85

CONCLUSION
MG2 ne s'adresse pas aux fanas de vitesse et de courses de voitures. Mais pour les rapides, voici l'un des plus beaux softs en vente libre sur terre.

UP
- Graphisme
- Musique
- Voitures
- Séquences vidéo

DOWN
- Très gourmand
- Temps de chargement

HERETIC

TEST Page 118 | PC CD-ROM




ACTION

DÉVELOPPEUR: RAVEN SOFTWARE
EDITEUR : GT INTERACTIVE

TECHNIQUE DEPASSEE
INTERET FANS : 70 | AUTRE : 10

CONCLUSION
2 épisodes de plus et rien d'autre, c'est peu, c'est trop peu, c'est pas assez du tout. Il parait que lorsqu'on crie près du CD ROM, on entend de l'écho...

UP
- Plus de pognon pour GT

DOWN
- Moins de thune pour boire des coups

Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi consulter nos **P.A.** sur **CD ROM**. Votre traitement de textes préféré peut être utilisé pour effectuer une recherche précise. Moi je dis bravo.

joystick A VOIR DANS LE CD-ROM N°14

PETITES ANNONCES

6 bis rue Fournier
92588 Clichy Cedex

Au fait, on a déménagé.
Maintenant, ça se passe au 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy CEDEX.

3DO

Vente

Dép. 13 Vends 3DO FZ10 Pal/NTSC + 12 jeux + 2 pads + divers accessoires : 2800 Frs. Fabrice Campagna Rue de l'Orme 13520 Les Braux Outel ou tel au 90 54 41 78 ou 90 54 37 36.

Dép. 73 Vends 30 jeux 3DO à bas prix, vends 18 jeux CDI et autres. Tel à Cyril au 79 60 41 61 ou Benoît Cyril BP 9 Barberaz 73017 Chambery Cedex.

Dép. 94 & 75 Vends 3DO Panasonic FZ1 modifié européenne avec 2 manettes et **46 jeux** pour 3000 Frs. Demander Linos au 41 34 87 35 à partir de 18h (sauf week-end).

Pc

Achat

Dép. 1 Achète news sur PC. Rozier Anthony 245 Petit Chemin des Planches 01600 Trevoux ou tel au 74 00 27 27.

Dép. 22 Achète écran SVGA 500 Frs maxi, DD 200 Mo ou plus, Ram 4 Mo 8 bits. Tel au 96 33 34 04.

Dép. 52 Achète carte TV ou carte MPEG, cherche aussi scanner, Ram 4 Mo ou 8 Mo. Tel au 41 19 67 77 de 18 h 30 à 22 h ou 24h/24 sur Tatoo au 06 30 04 61, laissez votre téléphone.

Dép. 59 Achète disque dur : 200 Mo à moins de 150 Frs, achète carte son SB 16 à 200 Frs, vends ou échange jeux PC CD : Bioforge et Earthsiege. Tel à Jérémy au 20 41 15 97.

Dép. 59 Achète jeux et utils et matos pour PC et PC CD. Mr Meuriche Eric 145 Rue Pasteur 59287 Lewarde.

Dép. 59 Achète jeux et utilitaires à bas prix sur CD. Envoyez liste Mr Penet 10 Rue Pierre Curie 59210 Coudekerque Branche.

Dép. 64 Achète uniquement jeux VF : DN3D 150 Frs, Ripper 200 Frs, Gabriel Knight 2 : 180 Frs, In the 1st Degree 150 Frs, Aliens 170 Frs. Tel à Vincent au 59 82 98 11 après 17 h.

Dép. 68 Achète jeux PC CD et utilitaires à petits prix. Christophe Urbain 12 Rue de la Weiss 68125 Houssen.

Dép. 71 Achète softs PC jeux et utilitaires. Kazarian JP Résidence Le Septentrion 18 Avenue P. Nugues 71100 Chalon sur Soane.

Dép. 77 Achète tout matériel PC d'occasion, faire offre à Rollin Bertrand 3 Impasse des Lys 77580 Sancy les Meaux ou tel au 60 61 81 71.

Dép. 78 Achète ou échange CD Rom contre le modeleur AMAPI. Rami Hachmi 66 Rue Jean Moulin 78370 Plaisir.

Dép. 84 Achète sur PC CD : Mechwarrior 2 et recherche contacts sur PC. Tel au 90 29 59 70 le dimanche.

Dép. 87 Achète Caesar 2, Silent Hunter, PGA Euro Golf, King Quest 7, Myst... le tout en VF si possible et en bon état. Tel au 55 32 24 13 de 15 à 20 h.

Dép. 95 Achète sur PC CD : Need for Speed, Phantasmagoria, Bioforge, Gabriel Knight 2, Enigme de Maître Lu, Myst, le tout en VF. Tel au 34 64 97 77 pour propositions.

Contact

Dép. 8 Cherche contacts sérieux sur PC (CD et disk) et autres. Hervé Stachnick 18 Avenue du Muguet Appt 55, 08000 Charleville Mezières.

Dép. 13 Echange nbx jeux sur PC CD : Wing Commander 4, King's Quest 7, Police Quest 4, Woodruff, Magic Carpet 2, Discworld, Alien Breed... Tel à Philippe au 90 58 38 95.

Dép. 13 Développe tout programme à la demande sur PC, cherche contacts PC, jeux, utils, sources. Pascal Iraca 51 Allée du Frène 13500 Martigues.

Dép. 13 Echange nbx jeux PC CD : WC4, KQ7, PQ4, Woodruff, Magic Carpet 2, Alien Breed... Philippe Roman 138 Chemin du Moulin 13140 Miramas ou tel au 90 58 38 95.

Dép. 13 Cherche contacts pour échange sur QIC 80, CD, 3", 5". Tel à Wil au 42 02 77 45 ou à Luc au 42 02 78 93.

Dép. 21 Cherche contacts sympas sur PC pour jeux en réseau (carte comp. NE2000, câble coaxial, BNC) sur le dép. 21 (Dijon), projet d'association pour jeux en réseau. Tel au 80 71 01 45.

Dép. 26 Cherche contacts pour échange de softs sur disks, CD, QIC 80 : jeux, utils. Bruno Loubet Résidence Les Clos Rue H. Roux 26100 Romans/Isère.

Dép. 38 Cherche contacts PC. Grégory Jacolin Le Suet 38110 St Didier de la Tour.

Dép. 49 Cherche contacts sur PC, matériel divers sur PC à petits prix. Laurent Richard BP 12 49130 Ste Gemmes sur Loire.

Dép. 51 Echange jeux et utils, trucs et astuces sur 3", envoyez votre liste à Jean-Marc Jupin 41 Rue du 11 Novembre 51400 Mourmelon le Petit.

Dép. 53 Echange softs sur PC, sur Streamer uniquement. Genouel Evelyne 34 Bis Route de Chatillon 53100 St Georges Buttavent.

Dép. 59 Cherche contacts rapides et sérieux sur PC pour échange des jeux et utils. Chemin Frédéric 44 Rue Corneille 59147 Gondecourt.

Dép. 62 Cherche contacts pour échange ou vente. Baranowski Bernard 7 Rue Marcel Cachin 62210 Avion.

Dép. 75 Cherche contacts sur PC pour échange news. Clery Philippe 23 Rue Bruant 75013 Paris.

Dép. 76 Cherche contacts sur Rouen et environ pour parties en réseau. Tel à Ludovic au 16 35 70 50 22.

Dép. 76 Cherche contacts sur PC, QIC 80, ZIP 100 Mo, débutants acceptés. Pouchet Stéphane 78 Rue Guillemard 76600 Le Havre ou tel au 16 35 43 07 94.

Dép. 77 Recherche contacts sur PC pour échange soft ou achat sur Melun et environs. Tel au 60 68 44 09.

Dép. 77 Nous développons une CDthèque : rejoignez-nous !! Infos sur disk contre 2 timbres à JDSF 152 Rue de By 77810 Thomery.

Dép. 80 Cherche contacts en tout genre sur PC. Thierry Sébastien 21 Rue des Lilas 80440 Boves.

Dép. 86 Cherche contacts sur PC : achats et échanges de jeux et utilitaires de musique. Tel à François Olivier au 49 53 19 71.

Dép. 87 Cherche contacts pour PC : jeux, utilitaires. Envoyez liste à Dongay JJ 25 Mail du Mas Loubier 87100 Limoges.

Dép. 93 Cherche contacts sur PC avec Streamer Irwin ou autres. Dyon Fabien 93 Allée Richelieu 93270 Sevran.

Vente

Dép. 3 Vends, achète jeux sur CD à prix sympas, achète autres jeux sur CD. Verry Eric 68 Avenue d'Orviliers 03000 Moulins ou tel au 70 20 17 90.

Dép. 7 Vends ou achète jeux, utils news PC CD, recherche Formule 2 GP, Storm, Subwar 2050, liste à Mr Plissier Patrick 1 Rue de l'Hôpital 07300 Tournon ou tel au 75 07 99 34.

Dép. 7 Vends Office 95 Standard (Word, Excel, PowerPoint, Schedule+) 1900 Frs + logiciel de bourse (Boursitel Dos 350 Frs, Winixpro Win 2450 Frs). Alain Koller Grange Seux 07430 Vernosc.

Dép. 9 Vends 486 DX2 66, CD Rom x2, SB, carte graphique ET4000, 20 Mo Ram, nbx jeux CD ou disks, disk dur 350 Mo. Tel au 16 61 96 50 57.

Dép. 11 Vends nbx jeux PC à prix sympa, liste contre enveloppe timbrée. JP Delage Montoy 71190 Etang sur Arroux.

Dép. 13 Vends 486 DX2 66, 4 Mo Ram, DD 273 Mo, CD 4x, écran SVGA 14", carte son SB Pro 16 vidéo VLB 1 Mo, Dos 6.22, nbx logiciels : 5500 Frs. Tel à Gilles au 16 42 05 22 99 après 18 h.

Dép. 14 Vends carte mère 486 DX 40 : 800 Frs, CD Rom Panasonic 2x : 350 Frs, carte son SB Pro 2 : 350 Frs, CD Rom x4 : 600 Frs. Tel au 16 31 80 79 63 à Jean.

Dép. 19 Vends jeux Utils sur PC, disks et CD liste sur demande. Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive.

Dép. 26 Vends Streamer 250 Ko (QIC80) + 2 bandes 250 Mo : 400 Frs et Wing Commander IV : 300 Frs. Tel au 75 57 22 37 après 19 h.

Dép. 27 Vends PC 486 DX4 100, Intel DD 1,2 Go, 32 Mo, Ram, SB 16 ASP, CD 4x, Toshiba vidéo 1 Mo, Genoa écran 14" Sony, accessoires et logiciels, le tout pour 9900 Frs. Tel à Manu au 32 42 83 94.

Dép. 29 Vends, échange, jeux, utils, PC, disks, streamer, CD. Berteuil Daniel 8 Rue de Picardie 29000 Quimper.

Dép. 30 Vends jeux disks et CD à prix sympas. Letang antoine 211 Route neuve 30120 Le Vigan ou au 67 81 17 96.

Dép. 30 Vends 386 DX40 4 Mo SVGA 14", SB 2.0, joystick, jeux : Doom 2, F1 GP, Horde, Lost Vikings, Day of the Tentacle, Lemmings... 3900 Frs. Tel au 66 79 03 58.

Dép. 30 Vends 387 DX 40 : 150 Frs, lecteur 5" 1,2 Mo 250 Frs, cherche QIC 80. Tel au 66 37 18 56 à Pascal.

Dép. 31 Vends Pentium 75 HD 850 Mo, 16 Mo de Ram, Sound Blaster AWE 32, CD Rom 4x, écran 14", Windows 95, Works, Money et plus de 100 jeux, le tout sous garantie, pour 9990 Frs. Tel au 61 59 88 78.

Dép. 31 Vends 486 DX4 100, 8 Mo Ram, DD 850 Mo, S31 Mo, écran 14", CD 4x, carte SB + enceintes, Dos 6.2, Win 3.11, jeux et logiciels : 6500 Frs. Tel au 61 52 01 73 le soir.

Dép. 33 Vends jeux PC CD de 50 à 200 Frs. Tel à Jérôme au 56 85 23 28.

Dép. 33 Vends PC 486 DX4 100, DD 420 Mo, 8 Mo, carte SB Pro, CD 2x, écran 15", enceintes, filtre écran, nbx jeux : 6600 Frs. Tel au 56 96 19 14.

Dép. 34 Vends barrettes 8 Mo, 32 bits : 1000 Frs, CD Rom 4x : 550 Frs, CD Rom 6x : 950 Frs, CD Rom 8x : 1350 Frs. Tel à Michael au 67 72 60 57 le soir.

Dép. 37 Vends Ram 4 Mo 400 Frs, 8 Mo 800 Frs, 16 Mo : 1600 Frs, disque dur 1-3 Go 1400 Frs, 2 Go : 2000 Frs, MC + CPU Pentium 120 : 2000 Frs, CPU P100 950 Frs : 950 Frs, CD Rom 6x 600 Frs. Tel au 47 67 66 69.

Dép. 37 Vends carte son Soundblaster 16 + logiciels 400 Frs. Tel au 47 20 30 43.

Dép. 39 Vends Wing Commander 3 VF complet : 200 Frs ou échange, achète news, faire offre à Bouchard Emeric 52 Rue Berthelot 39000 Lons Le Saunier.

Dép. 41 Vends originaux 200 Frs port compris : Ascendancy, Overlord, Central Intelligence, Sensible World of Soccer. Gora Richard 35 Rue d'Auvergne 41300 Salbris 54973099.

Dép. 42 Vends jeux PC CD, possède nouveautés. Dessemond Bertrand 10 Rue Diderot 42300 Roanne.

Dép. 42 Vends Fade to Black VF intégrale CD : 150 Frs + port, vends Fifa Soccer 50 Frs disk, Magic Carpet 50 Frs CD ou 80 Frs les 2 jeux. Tel le week-end ou le mercredi au 77 33 05 98 à David.

Dép. 42 Vends jeux PC CD : Tekwar, Agis Civil War, Fade to Black à prix intéressant, et autres jeux. Jean-Michel Bourrat Le Bourg 42360 Montchal.

Dép. 44 Vends matériel divers (disques durs, barrettes mémoire, CPU, carte vidéo, carte son...) à prix intéressant. Tel au 40 59 39 24 après 19 h 30 à Guy ou Chris.

Dép. 44 Vends jeux et utils sur PC CD. Liste sur demande à Sixte Christian 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic.

Dép. 44 Vends ou échange nbx jeux récents et utilitaires récents sur disk et CD, recherche contacts sur PC (sur Nantes uniquement). Tel à Guillaume au 40 84 09 45.

Dép. 47 Vends CM PCI (Evol. DX4) + CPU 486 DX2 66 : 500 Frs, carte graphique Cirrus 5428 PCI 1 Mo (ext 2 Mo) : 400 Frs port compris. Tel à Jean-François au 53 96 64 99.

Dép. 49 Vends CD Rom : Magic Carpet 100 Frs. Panchevre Xavier Les Mauvrets 49800 Brain sur l'Authion ou tel au 16 41 80 51 31 après 18 h.

Dép. 50 Vends CM 486 DX2 66 avec CPU : 600 Frs, 8x1 Mo 70NS Simm 600 Frs + Delphi CD original : 500 Frs. Tel au 33 05 00 26 après 18 h.

Dép. 51 Vends PC 486 DX2 66; 8 Mo Ram, 560 Mo DD, cate SVGA Cirrus 1 Mo, CD Rom 2x, carte son 8 bits, écran 14" Low Radiation, modem/fax : 6000 Frs. Tel au 26 54 71 60.

Dép. 54 Vends, échange, achète jeux sur CD et cartouches 420 Mo, vends CD. Rossion Franck Le Neptune Apt 8 14 Rue du Luxembourg 54500 Vandoeurvre ou tel au 83 53 17 77.

Dép. 57 Vends carte son + HP 250 Frs, utilitaires (OS/2 Warp, Tab...), jeux sur disks ou CD : Dragon Lore, Caesar 2... Tel après 18 h 30 au 87 09 57 25.

Dép. 57 Vends Streamer 420 Mo, 12 bandes : Ascendancy, Eye of the Beholder 2, Heroes of Might and Magic, Indy 4, Mech Warrior 2, Monkey Island, NBA, cherche Ultima 7 CD. Tel à Rémi au 87 77 01 08.

Dép. 59 Vends PC 486 SX 33, 4 Mo, écran SVGA, 1 joystick, jeux, logiciels : 4000 Frs. Tel au 28 43 60 46 ou le soir au 28 40 05 07.

Dép. 59 Vends jeux CD : Mechwarrior2, Actua Soccer, X-Wing : 200 Frs pièce, cherche contacts pour jouer à Indycar 2, F1 GP, Nacar via Null modem sur Lille. Tel à François au 20 53 22 81.

Dép. 59 Vends CD Rom originaux et matériel d'occasion, liste contre enveloppe timbrée à Mr Eymonerie 8 Rue du Barreau Apt 413 59650 Villeneuve d'Ascq.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : Torin's Passage : 200 Frs, Rebel Assault : 100 Frs, échange possible. Tel à Stéphane au 20 47 98 63.

Dép. 59 Vends news PC disks et CD. Grégory Bal 6 Allée des Chataigniers 59115 Leers ou tel au 20 75 88 08.

Dép. 60 Vends jeux PC CD à prix sympas sur les Dép. 60 et 95. Tel au 16 44 72 23 15 après 19 h.

Dép. 60 Vends Pentium 100 540 Mo, 8 Mo, SB Pro 2 Mo, MPEG 14" : 5700 Frs, vends 5x86-133 PCI 8 Mo, 256, WB, JDD 105 + 170 Mo, 2x SB PRo, 2 Mo MPEG, SVGA 14" : 4700 Frs, imp. HP500C : 950 Frs. Tel au 44 60 63 21.

Dép. 60 Vends SB 16 ASP + Wave Blaster : 1500 Frs. Tel au 44 24 26 48.

Dép. 62 Vends jeux CD Rom : Caesar 2 : 200 Frs, Crusader 250 Frs, 1942 Paw : 120 Frs (disquette), Sim City : 70 Frs. Tel à Gaëtan au 21 82 81 83.

Dép. 62 Vends CD Rom 200 Frs, Gabriel Knight 2 VF, Monopoly VF, Rise of the Triad 100 Frs, Lemmings 3D 150 Frs. Tel à Chantal au 21 28 53 17.

Dép. 63 Vends jeux PC et CD. Riganti Stéphane 19 Rue des Hauts de Chanturgue 63100 Clermont-Ferrand.

Dép. 67 Vends Pentium 150, 8 Mo Ram extensible, 850 Mo DD, écran 14" couleur, souris, CD Rom 6x, carte son HP 2x100 w, valeur 12000 Frs, vendu 9000 Frs. Tel au 88 29 85 36 le soir.

Dép. 69 Vends PC 386 DX sans Mo Ram ni disque dur mais avec lecteur 3" et 5" + carte vidéo VGA : 300 Frs ou séparément 100 Frs l'élément. Tel au 78 89 29 58 à Nicolas.

Dép. 71 Vends Simm 4x1 Mo 9 bits : 500 Frs. Tel à Baptiste au 85 45 78 32.

Dép. 74 Vends nbx jeux PC disks et CD (386/486). Tel au 50 95 51 47.

Dép. 74 Vends carte mère + CPU 120 Mhz d'un mois pour 2600 Frs. Tel à Germain au 50 03 16 44.

Dép. 75 Vends 486 DX4 100, DD 850 Mo, 8 Mo Ram, carte SB 16, CD Rom 2x, écran 14", enceintes : 5000 Frs, vidéo Maker Pro 3000 Frs. Tel au 42 41 20 12.

Dép. 75 Vends Zenit Pentium 60 1995 + écran 14" : 7500 Frs, Hewlet Packard 486 DX2 66 Multimédia 1994 avec HP : 7000 Frs. Tel au 40 36 35 00.

Dép. 75 Vends 386 DX 40, 128 Ko cachés, 4 Mo, DD 60, souris, lecteur 5", écran VGA 14" : 1500 Frs, imprimante Canon BJ-10EX : 800 Frs. Tel à Alexis au 40 05 13 79 après 20 h.

Dép. 75 Vends Micro Machines 2, Descent, Rebel Assault 2, les Guignols, Civilization 2. Tel au 49 95 96 85.

Dép. 75 Vends lecteur CD 4x Panasonic 350 Frs, joystick 2 boutons 100 Frs, disks HD : 100 Frs. Tel au 43 31 96 22 après 17 h.

Dép. 75 Vends Microsoft Flight Simulator version 5.1 (logiciel de vol) : 250 Frs, acheté neuf 400 Frs, jamais servi. Tel au 41 34 91 17 à Virginie.

Dép. 75 Vends imprimante Canon BJ10E 500 Frs, scanner à main Trust noir et blanc + logiciel : 250 Frs, carte fax/minitel 100 Frs ou le tout pour 700 Frs. Tel au 42 08 60 63.

Dép. 75 Vends 16 Mo Ram 9 bits (2 x8 Mo) : 1500 Frs. Tel au 40 43 00 42.

Dép. 75 Vends jeux PC CD et CDX. Le Coent Eric 7 Rue de la Mare 75020 Paris.

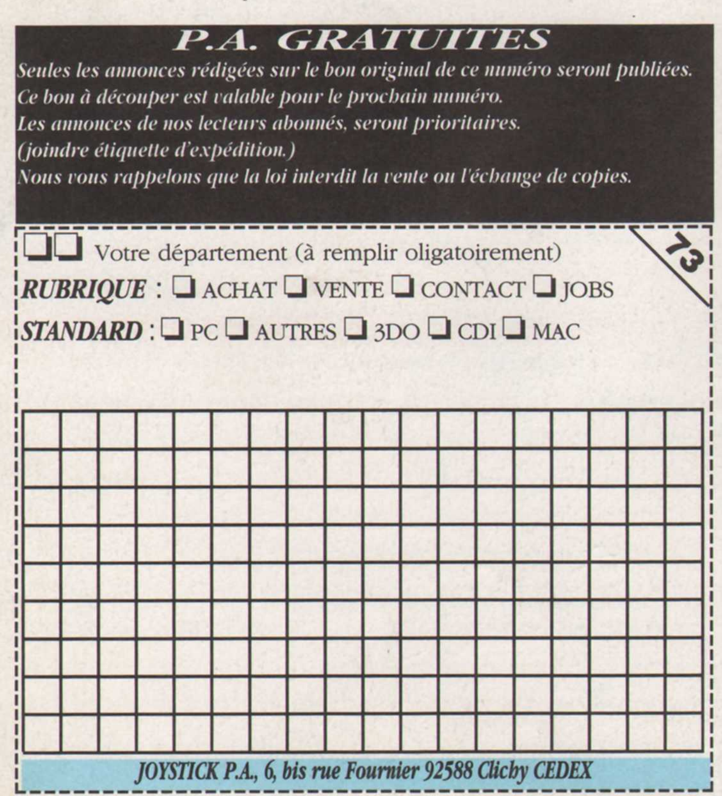
Dép. 75 Vends jeux PC et magneto-optic. Tel à Rachid au 42 08 95 18.

Dép. 75 Vends jeux PC, CD et matos. Tel au 43 49 06 26 ou Stéphane Legueret 23 bis Rue du Télégraphe 75020 Paris.

Dép. 77 Vends carte graphique MGA Impression + 2 Mo extensible à 4 Mo, PCI, Drivers, docs : 1000 Frs. Tel au 64 24 47 93 le week-end.

Dép. 77 Vends CD Rom news et Ram à petits prix. Conscience Manu 20 Rue de Lourdeau 77310 Pringy ou tel au 60 65 40 78.

Dép. 77 Vends PC DX4 100, 8 Mo, 256 Ko, carte vidéo SVGA 1 Mo, carte SCSI 1542CF, DD 850 Mo SCSI2, CD Rom 4x SCSI2, carte son SB 16, souris, écran SVGA 14" : 5700 Frs. Tel au 64 05 42 57.



Dép. 77 Vends jeux PC CD : Crusader Remorse 200 Frs, Privateer VO 100 Frs, Lost Eden VF 180 Frs. Cammas Anthony 44 Avenue des Lys 77340 Pontault Combault.

Dép. 78 Vends Pentium 66, 8 Mo, DD 540 Mo, vidéo S3864 PCI SVGA 1 Mo, CD 2x, SB 16 : 7000 Frs. Tel au 39 69 04 61.

Dép. 78 Vends CM PCI + CPU 586 : 900 Frs, GG 2 Mo, S3Miro : 700 Frs, CD 4x : 400 Frs, DD 1 Go : 1000 Frs, nbx jeux CD ou échange modem 600 Frs, scanner NB : 300 Frs. Tel au 30 57 13 61 après 20 h 30.

Dép. 78 Vends DX4/100 sous garanite, 1 Mo VLB, 128 Ko cachés, 8 Mo, D 540 Mo, CD 4x, HP, SB Pro 16, écran 14", Win 3.11, Dos 6.22, nbx jeux et utils : 7500 Frs. Tel au 30 41 75 03.

Dép. 78 Vends LBA VF, NBA Live 95 : 100 Frs chaque. Tel à Christophe au 30 99 43 32 après 19 h.

Dép. 80 Vends jeux et utils sur CD : Duke 3D, Crusader VF, Actua Soccer VF, Fade to Black VF, liste sur demande. Jérôme Campuzan 691 Rue du Docteur Marcel 80500 Montdidier.

Dép. 83 Vends jeu SSF2 Turbo VO pour PC : 200 Frs.Tel à Christian au 94 22 45 63.

Dép. 83 Vends jeux CD, divers sur PC à prix attractif. Sébastien Mathis 88 Avenue Philippe Lebon 83000 Toulon.

Dép. 84 Vends nbx CD : jeux et utilitaires à prix sympas. Soriano G. Cité St Pierre 84700 Sorgues.

Dép. 85 Vends carte mère 486 + alimentation + 2 cartes contrôleur VESA et VLB avec carte vidéo VLB Trident + souris, le tout pour 500 Frs. Tel au 51 22 17 85 à Steve.

Dép. 89 Vends nbx news pour PC CD à prix sympa. Munoz José Poste Restante Place Charles Surugue 89011 Auxerre.

Dép. 91 Vends carte son AWE32 Value Edition : 800 Frs. Tel à Jean-Yves au 69 31 02 42 après 17 h.

Dép. 91 Vends CD x2 : 300 Frs et achète Magic Carpet 2 : 100 Frs. Tel au 69 24 03 78.

Dép. 91 Vends 486 Dx4 100 VLB 8 Mo Ram, 720 Mo DD, Cirrus Logis 5428 1 Mo, écran 14" SVGA, carte son Sound Blaster Pro, CD Rom 2x, jeux : 6000 Frs. Tel à Eric au 64 96 74 66.

Dép. 91 Vends jeux PC disks et CD. Fabrice Bajolais 5 Chemin des Cheneaux 91220 Bretigny sur Orge.

Dép. 91 Vends jeux CD et disks : WC 4, Renegade, Tornado... Tel à Arnaud au 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends CM 486 Dx2 66 : 2000 Frs avec Ram 4x1 600 Frs. Tel à Cédric au 69 14 82 46.

Dép. 91 Vends PC 486 Dx2 80, 8 Mo, DD 670 Mo, écran 14", carte son comp. SB, CD x4, carte vidéo Cirrus Logic, nbx logiciels : 7500 Frs à débattre. Tel au 60 84 78 89.

Dép. 92 Vends Myst VF, Commander Blood : 250 Frs et 150 Frs. Tel à Didier au 46 42 83 47.

Dép. 92 Vends Pentium 120 160 Mo Ram, DD 1 Go SVGA, carte 16 bits, CD Rom x2, écran 14", nbx logiciels : 10250 Frs. Grégory Peron au 47 02 11 04.

Dép. 92 Vends CM 486 33 : 400 Frs, carte vidéo Paradise ISA 1 Mo : 300 Frs, barrettes méloire 1 Mo 8 bits : 120 Frs, adaptateur 8-32 bits : 200 Frs. Stéphane Maguin 150 Avenue François Mole 92160 Antony.

Dép. 92 Vends pour PC, tout matériel neuf, Ram, disk dur, CD, disk, moniteur, CPU, carte mère, carte graphique, imprimante, toner... Tel à Fred au 47 91 05 56.

Dép. 93 Vends 4x1 Mo, 9 bits : 600 Frs. Tel au 48 61 03 17 à Yannick.

Dép. 93 Vends 486 SX 25 170 Mo, carte son SB + HP, le tout sous garantie 1 an : 3000 Frs, cause double emploi. Tel à Pascal entre 17 et 20 h au 43 03 19 60.

Dép. 93 Vends jeu PC CD : In the First Degree 250 Frs. Tel au 48 47 93 77 après 18 h.

Dép. 93 Vends Streamer 250 Mo : 500 Frs + 4 cartouches à 50 Frs pièce, imprimante BJ10E : 500 Frs. Tel à Laurent au 60 76 68 98 ou au 40 11 95 02 le week-end.

Dép. 93 Vends matériel pour PC à petits prix, disk dur, lecteur CD, carte mère, Pentium complets... Tel au 69 46 29 82.

Dép. 93 Vends jeux CD VF : The Dig, Star Trek NG, Prisoner of Ice, Dark Force, Full Throttle 200 Frs pièce, Kyrandia 3 : 100 Frs, HD Discworld, Bureau 13 : 120 Frs pièce. Tel à Franck au 48 47 79 12.

Dép. 94 Vends barettes Simm 1 Mo : 150 Frs pièce, logiciels jeux et éducatifs PC et autres. Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny sur Marne.

Dép. 94 Vends jeux PC CD à bas prix news et oldies, vends matériel. Tel à Julien au 49 82 37 48.

Dép. 94 Vends 486 DX2 66, 8 Mo Ram, vidéo VLB 1 Mo DD 250 Mo, SB Pro, CD Rom 4x, SVGA 14", clavier,souris, jeux CD et disks : 6000 Frs. Tel au 49 84 21 47 l'après-midi.

Dép. 94 Vends T&T 486 Dx2 66, 8 Mo Ram, Tower, HD 540, CD x4, Cirrus 5428, SVGA, écran 15", SB stéréo 16, 2 HP, souris, Dos, Win, jeux : 5900 Frs, vends CD VF : Rayman et Lost Eden : 150 Frs pièce. Tel au 45 47 49 99.

Dép. 94 Vends Pentium 100 512 Ko cachés, 8 Mo Ram, DD 1 Go, CD 4x, écran 14", carte son 16 bits DSP, vidéo S3 Trio64 1 Mo, joys, souris, clavier, jeux, Win 95 : 6500 Frs. Tel à Alexandre au 43 77 59 85 après 19 h.

Dép. 94 Vends jeux PC à prix interessant. Lam Senaporak 16 Rue Beaumarchais 94800 Villejuif.

Dép. 95 Vends CPU DX4 100 Intel 3.3V avec ventilateur : 200 Frs, carte vidéo ET4000 W32 1 Mo VLB : 250 Frs. Tel au 34 14 44 28.

Dép. 95 Vends lot de 5 jeux PC pour 300 Frs ou 75 Frs l'un et jeux sur CD : NBA Live 95 : 180 Frs, Wing Commander 3 : 200 Frs. Tel au 39 59 40 85 après 18 h 30.

Dép. 95 Vends jeux PC : Under a Killing Moon 150 Frs, LBA 140 Frs, Rebel Assault : 100 Frs, X-Wing Collector 150 Frs. Tel au 39 59 40 99 à Thibault après 17 h.

Divers

Vente

Dép. 34 Vends The Deadalus Encounter neuf 160 Frs. Tel au 67 29 28 48 aux heures repas ou Xavier Morlier 157 Rue Paul Valery 34130 Mauguio.

Dép. 75 Vends le film True Lies neuf sur CDI pour 100 Frs, vends aussi jeux (news et oldies) et logiciels sur disk ou CD à bas prix. Tel au 40 45 02 16.

Dép. 76 Vends écran Sony Trinitron 500 Frs, disque dur 850 Mo pour MAC 1000 Frs externe + barrettes 4 Mo : 500 Frs et 8 Mo 900 Frs + PC Card 4 Mo PCMCIA 900 Frs. Tel au 35 30 75 42.

Dép. 92 Vends ou échange sur MAC : Comanche 199 Frs, Sim City 2000 : 50 Frs, Hellcats 50 Frs, recherche FA18 Hornet Korean Crise et Day of the Tentacle... Tel à Philippe au 46 26 10 60.

Jobs

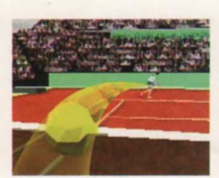
Dép. 95 STYWOX INTERACTIVE recrute des graphistes ainsi que des pogrammeurs passionnées par les jeux vidéo. Contactez Olivier au 39 34 09 16 ou par fax au 39 64 26 53 ou E-Mail : 101645,2700,COMPUSERVE. COM ou envoyez vos CV à STYWOX BP31 95301 Pontoise Cedex.

Dép. 95 JH sérieux cherche place de testeur, grande expérience des jeux vidéo, âge 19 ans. Tel à Sébastien Piscione au 30 39 90 01.

C'est Réel

Il revient pour vous donner votre plus grande leçon de Tennis. Proteger votre écran car son retour est 32 fois plus puissant.







"Une excellente simulation probablement la meilleure de la catégorie"
JOYPAD





Sortie le 24 Juin

SAMPRAS EXTREME TENNIS™



